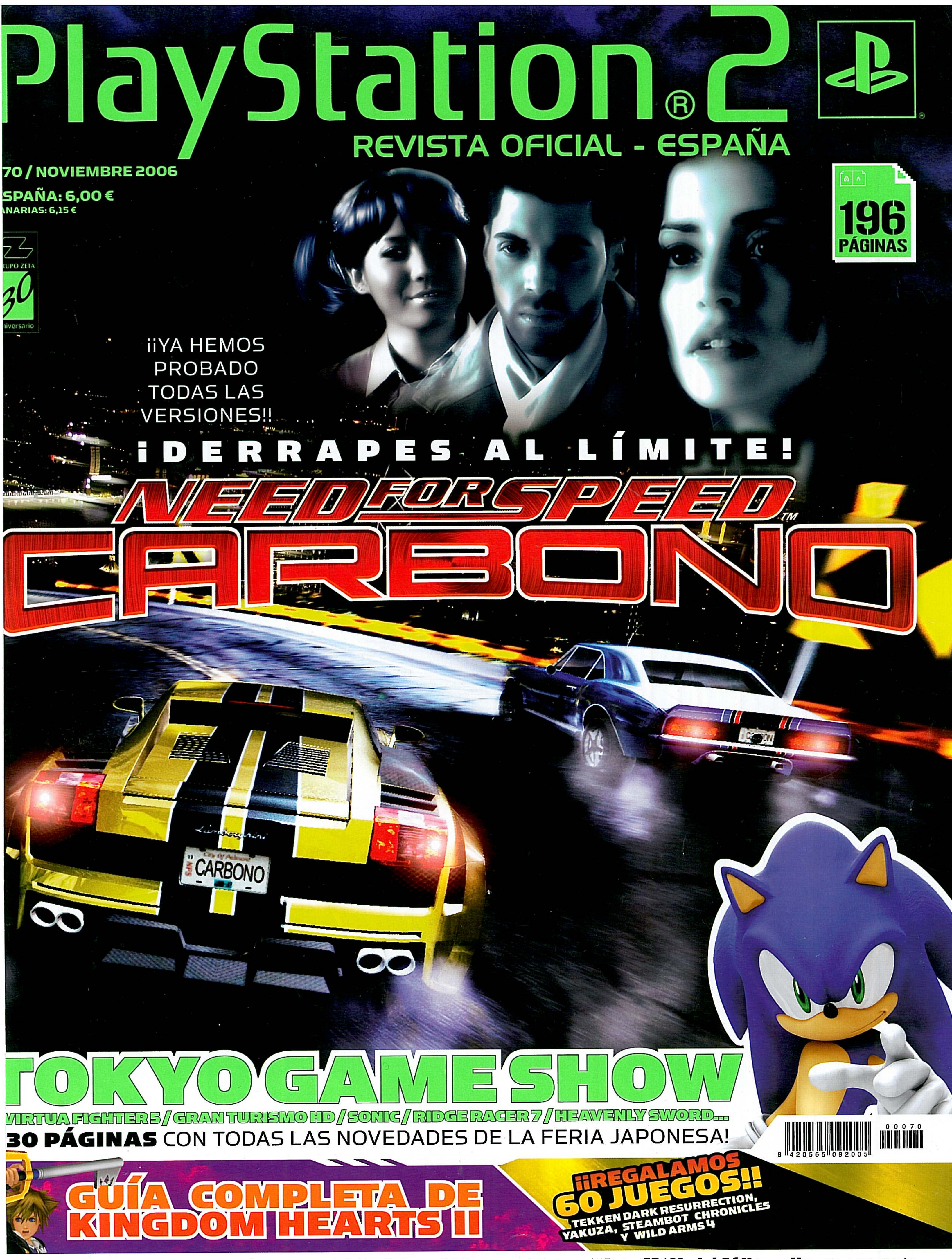

PlayStation®2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
70 / NOVIEMBRE 2006
ESPAÑA: 6,00 €
ANARIAS: 6,15 €
RUPO ZETA
30
niversario
196
PÁGINAS
¡¡YA HEMOS
PROBADO
TODAS LAS
VERSIONES!!
¡DERRAPES AL LÍMITE!
NEED FOR SPEED™
CARBONO
CARBONO
TOKYO GAME SHOW
VIRTUA FIGHTER 5 / GRAN TURISMO HD / SONIC / RIDGE RACER 7 / HEAVENLY SWORD...
30 PÁGINAS CON TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA JAPONESA!
8 420565 092005 00070
GUÍA COMPLETA DE
KINGDOM HEARTS II
¡¡REGALAMOS
60 JUEGOS!!
TEKKEN DARK RESURRECTION,
YAKUZA, STEAMBOT CHRONICLES
Y WILD ARMS 4
GTA Vice City Stories | Pro Evolution Soccer 6 | FFVII Dirge Of Cerberus | Eragon | Moto GP | Medal Of Honor Heroes Y MUCHO MÁS ...



Editorial

STAFF



GRUPO ZETA

FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**

Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**
Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa, Francisco Caballero**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Javier Bautista, Isabel Garrido, J. Iturrioz, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **María Moro**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
902 104 694 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel. 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel. 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel. 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI



Marcos García
» DIRECTOR

PS3 SE HACE GRANDE EN JAPÓN

TODO LO que rodea a PlayStation 3 pasó a un segundo plano tras el anuncio oficial de su aplazamiento europeo hasta marzo de 2007. La desilusión de millones de futuros usuarios del viejo continente inundó el ambiente, y la envidia sana comenzó a apoderarse de todos nosotros al saber que nuestros colegas japoneses y norteamericanos iban a correr mucha mejor suerte que nosotros. Pero he aquí que llega la edición 2006 del Tokyo Game Show, una feria que en las últimas convocatorias había surcado el plano lúdico con más pena que gloria, y demuestra el sorprendente estado de forma de los desarrolladores que están trabajando para PS3, algo de lo que no fue capaz la ligeramente decepcionante Electronic Entertainment Expo (E3) de este mismo año. Una grata sorpresa que hemos querido compartir con todos vosotros elaborando un completo y espectacular reportaje a la altura de lo que nos ofrecerá la, cada vez más esperada, ensoñación tecnológica de Sony. Un sueño cada vez más tangible, tanto, que hace pocos días tuve el honor de sostener entre mis manos una auténtica PlayStation 3 y el nuevo, e increíblemente ligero, mando inalámbrico. ¿Y esto qué significa? Que muy pronto tendremos en nuestra redacción la primera hornada de consolas para ofreceros las primeras impresiones sobre el hardware y el software encargados de transportarnos a una experiencia de juego y ocio desconocida hasta el momento. Si queréis saber todo lo que os espera con PS3, daros una vuelta por el reportaje del Tokyo Game Show...

Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Me llamaron igual que al fundador de los Cartujos»


«Si te pones en mi camino... ¡te mato y te como!»
Ana Márquez


«Somos balleneros y cantamos canciones»
Pedro Berruezo


«¡Maldito PES5! Otra vez me pasé de parada»
Roberto Serrano


«La pantera duerme en mi ropa interior»
Carlos Burdalo


«"A million ways to be cruel..." como dice la canción»
Natalia Muñoz


«Así es mi vida: ella lo quita y yo lo coloco»
Daniel Rodríguez

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- NUESTRO QUERIDO CARLOS ABANDONÓ EL NIDO, PERO SE ESTRELLÓ CONTRA EL SUELO Y HA VUELTO.
- LOS VENDEMOTOS QUE CREEN QUE UNA PÁGINA WEB ES UNA REVISTA ON-LINE.
- SIGUE SIN HABER FIESTECITAS... ¡NECESITAMOS RELAJARNOS DE TANTO CIERRE!
- LOS DISFRACES PARA HALLOWEEN: LAST MONKEY DE LA MUERTE, GRADIUS Y SUPERNENA DE VAMPIRESAS...
- ... ANNA DE NOVIA CADÁVER, R. DREAMER DE CABEZA PIRÁMIDE, JOHN TONES DE ZOMBI, THE ELF DE CALABACÍN...
- ... A LA PLANCHA, UGO DE SKELETOR, NEMESIS DE BASEBALL FURIES (THE WARRIORS)
- SI ESTAMOS TRISTONES NO ES POR EL DESAMOR, SINO POR LA CAÍDA DE LA HOJA ¡Y DEL PELO!
- BERTA NOS GUSTAS MÁS CUANDO COMENTAS VIDEOJUEGOS QUE CUANDO HABLAS DE FÚTBOL.
- DE LUCAR SE ESTRENA COMO VIAJANTE EN ESTE NUEVO MILENIO. ¡LLEVABA UNA MOCHILA DE INFOGRAMES!
- ¡CHIP & CE TODAVÍA CREE QUE EXISTE ACCLAIM! Y ADEMÁS SIEMPRE PONE MAL LAS PALABRAS EN INGLÉS.



Reportajes

DESCUBRE TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TUS JUEGOS FAVORITOS



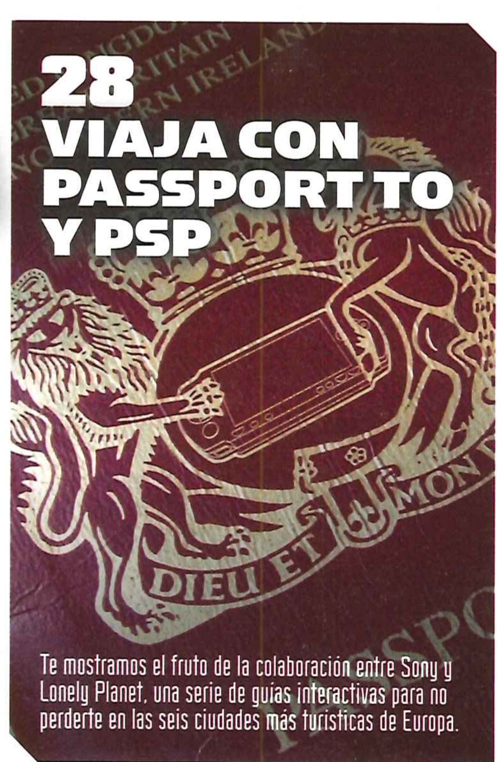
Especial TOKYO GAME SHOW 06

34 Gradius no se dejó hechizar por los neones de las tiendas de Akihabara y las futuristas estampas de la capital nipona. Lo tenía claro, quería saber qué se cocía en la Feria del videojuego por excelencia y te lo cuenta en estas páginas.



24 DESCUBRE GOD OF WAR 2

Mitología clásica y tecnología moderna se funden en la segunda entrega de las aventuras de Kratos. Si quieres saber cómo será esta obra maestra para PlayStation 2, no te pierdas este reportaje con entrevista al director del proyecto, Cory Barlog, incluida.



28 VIAJA CON PASSPORT TO Y PSP

Te mostramos el fruto de la colaboración entre Sony y Lonely Planet, una serie de guías interactivas para no perderte en las seis ciudades más turísticas de Europa.



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS:

- 20 YAKUZA
- 10 WILD ARMS 4
- 10 STEAMBOT CHRONICLES
- 20 TEKKEN DARK RESURRECTION
- 6 INVITACIONES PARA PARTICIPAR EN EL TORNEO TEKKEN PUÑO DE HIERRO 2006

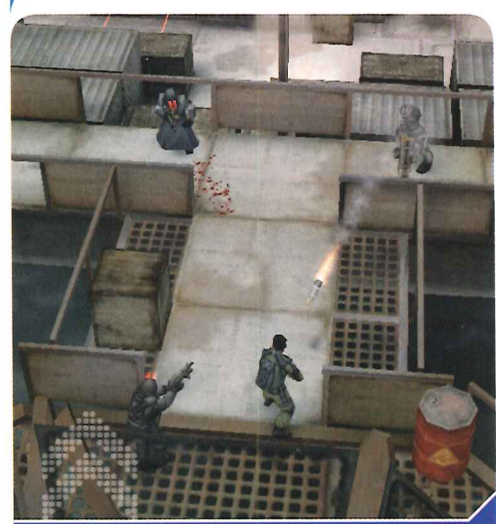
Sumario

#70
NOVIEMBRE
2006





Versión Beta
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



KILLZONE LIBERATION
78 El shooter de Guerrilla en tercera persona va a poner al rojo vivo los circuitos de tu PSP.

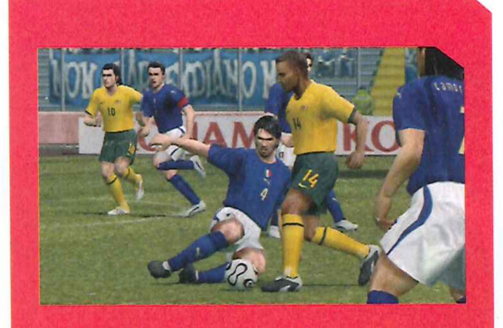




Test
ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



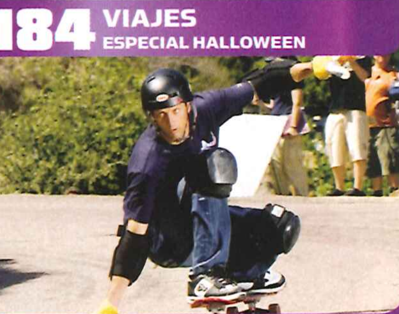
NEED FOR SPEED CARBONO
102 Tuning, carreras nocturnas y una jugabilidad endiablada: la saga asegura su continuidad.





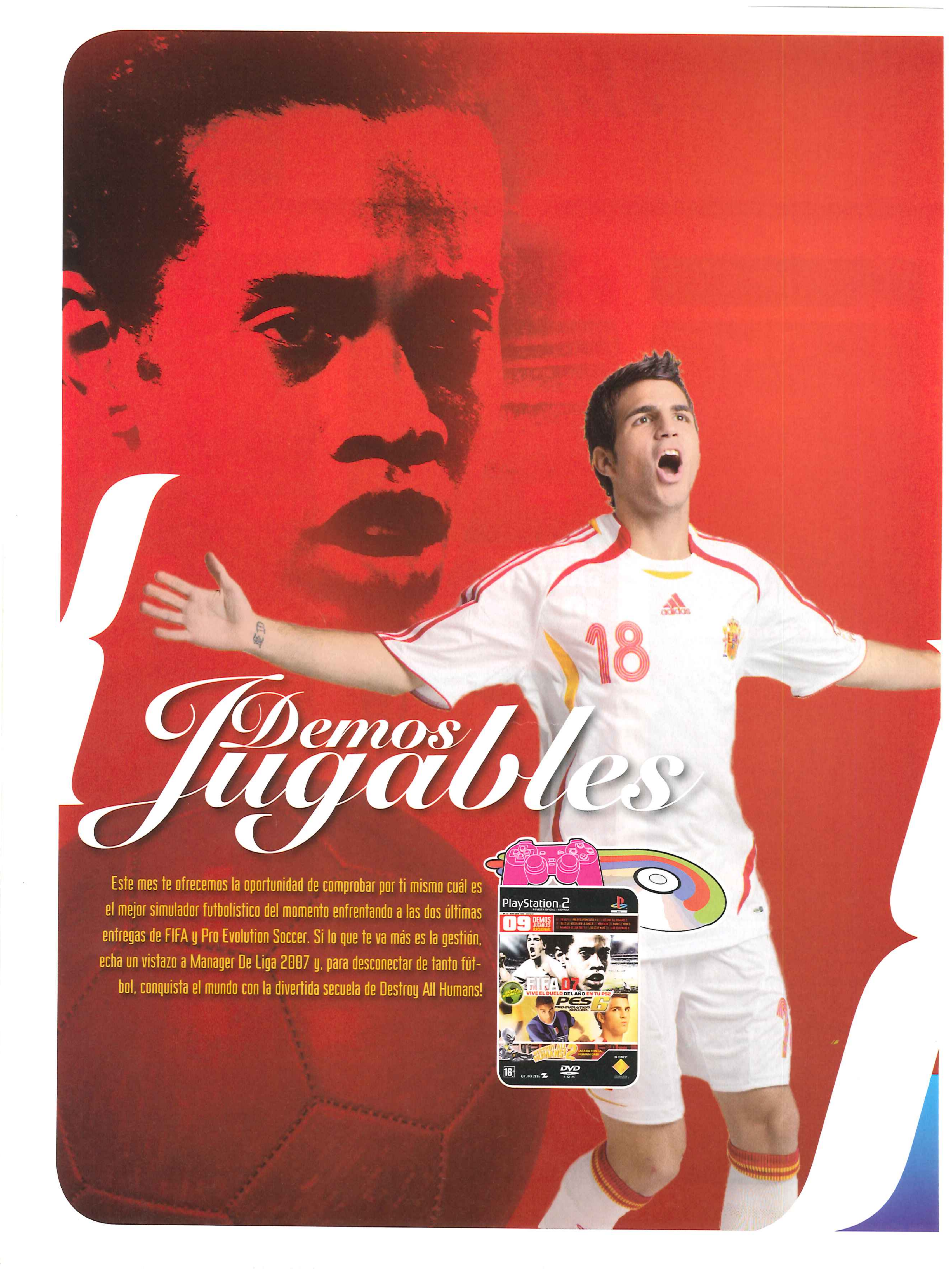
Playstyle
...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA







Secciones



Demos Jugables

Este mes te ofrecemos la oportunidad de comprobar por ti mismo cuál es el mejor simulador futbolístico del momento enfrentando a las dos últimas entregas de FIFA y Pro Evolution Soccer. Si lo que te va más es la gestión, echa un vistazo a Manager De Liga 2007 y, para desconectar de tanto fútbol, conquista el mundo con la divertida secuela de Destroy All Humans!







01 FIFA 07




QUÉ OFRECE Disputar medio partido con seis clubes internacionales como el Barça, Manchester Utd. o Milán.

02 PRO EVOLUTION SOCCER 6




QUÉ OFRECE Disputar medio partido con cinco selecciones internacionales como España, Brasil o Italia.

03 DESTROY ALL HUMANS! 2



QUÉ OFRECE Volver a ponerte en la «piel» de Crypto para tratar de conquistar el mundo, esta vez en los 60.











04 BUZZ! JR.: LOCURA EN LA...



QUÉ OFRECE Cuatro minijuegos multijugador para batirte con tres amigos buzzers en mano.

05 MADEMAN



QUÉ OFRECE El capítulo quinto de la historia, ambientado en un cementerio plagado de enemigos.

06 BIONICLE: HEROES



QUÉ OFRECE Comprobar los poderes de diferentes héroes recolectando piezas y destruyendo enemigos.







07 MANAGER DE LIGA 2007





QUÉ OFRECE Ocupar el puesto de Rafa Benítez dirigiendo al Liverpool en un partido contra el Inter de Milán.

08 LEGO STAR WARS



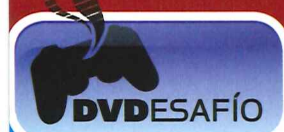

QUÉ OFRECE Actualizar tus recuerdos de este original título antes de abordar la segunda entrega de la saga.



09 LEGO STAR WARS II



QUÉ OFRECE Probar la nueva aventura «legogaláctica» y conseguir personajes para la versión final.



¿Quieres ganar un juego demostrando tus habilidades a los mandos?

En cada número te propondremos un reto diferente. ¡Ponte las pilas porque sólo los cinco mejores de cada mes tendrán premio!

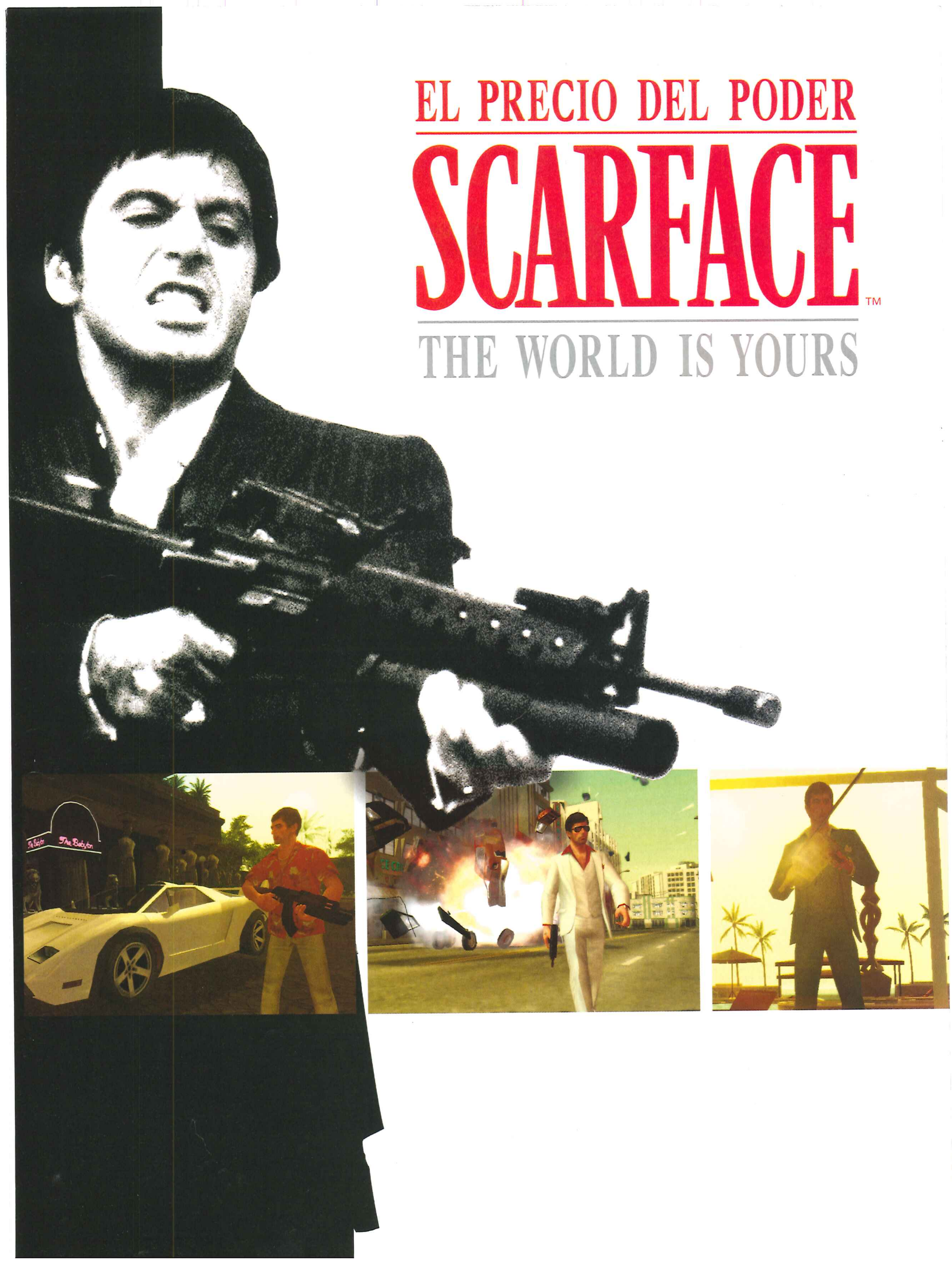


Mándanos tu foto más loca con los buzzers y tres amigos

Este mes te proponemos un desafío diferente: Mándanos tu foto más disparatada con los buzzers y tres amigos antes del 5 de noviembre a dvdesafio.ps2@grupozeta.es. Si estás entre nuestros 5 favoritos, te regalaremos un Buzz! Junior: Locura En La Jungla. No te olvides de incluir tu nombre, apellidos y dirección postal completa para que podamos enviarte el premio en caso de resultar ganador. ¡Mucha suerte a todos!

GANADORES FORMULA ONE 06

Juan Arano – 3:40.705
Arturo Rodríguez– 3:49.505
Fco. Javier Ezcurra – 3:49.625
Pedro Lorca – 3:49.665
Sergi Park – 3:49.925

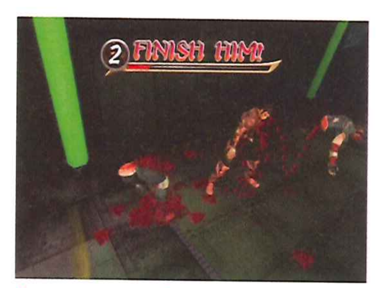

EL PRECIO DEL PODER
SCARFACE™
THE WORLD IS YOURS

Buzón PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco juegos NBA Live 07 que regalamos!





La casa por el tejado

Sergio Cuerda González.
Vía e-mail.

Al leer varios artículos en vuestra revista sobre la violencia en los videojuegos me ha hecho reflexionar sobre este gran debate. ¡No queramos empezar la casa por el tejado! Tanto criticar los videojuegos y ¿no nos olvidamos de algo? De la televisión, por decir algo. Para empezar no estaría mal regularizar su programación, su contenido, su nivel educativo, etc. ¿Alguien se ha parado a mirarla objetivamente? A la gran mayoría le proporciona distracción, pero a otros, como a mí, me parece lamentable casi todo lo que divulga. Dibujos con un alto nivel de violencia (¡y eso sí lo ven los niños!), *Salsa Rosa* (que la que más o la que menos se ha hecho famosa por tener alguna relación sexual con otro famoso), películas que no deberían emitirse en ciertos horarios por el contenido, etc. Pero qué vamos hacer si hasta los telediarios son sensacionalistas y lo que vende hoy en día es el morbo y no la información por sí sola. Sólo veo violencia, abusos, tráfico de drogas, asesinatos... ¿Dónde están esos programas culturales, educativos, didácticos...? Volviendo al tema de los videojuegos, el usuario puede elegir entre una gran variedad de géneros y puede encontrar toda la información sobre el contenido del mismo. ¿Por qué hemos de censurarlos cuando hay un medio al alcance de todos, mucho más popular, y no está ni la mitad de regulado como es la televisión? ¿Por qué queremos destruir horas de trabajo cuando existen muchas otras cosas bastante más dañinas para nuestra sociedad? Es una humilde opinión que espero haga reflexionar.

Consolero de treinta y tantos

Iván Gutiérrez Abarrio.
Vía e-mail.

La verdad es que mi afición por los videojuegos empezó, como casi todos los de mi generación, en los recreativos del barrio. Allí, 100 pesetas eran por lo menos 2 horas de diversión garantizada. De ahí pasé a un *Amstrad* 8 *bits*, luego un *Commodore 64* (todavía tarareo de memoria la canción de *Ikari Warriors*), *Amstrad CPC 6128*.... y así hasta las consolas. Ahora tengo treinta y tantos y me siguen gustando los videojuegos tanto o más que antes. Comparados con aquellos juegos de cintas y

EL TEMA DEL MES ¿QUÉ OPINAS SOBRE EL RETRASO DE PS3 Y SU VACÍO EN EL MERCADO NAVIDEÑO?

Lo bueno se hace esperar

Aritz Domínguez.
San Sebastián.

Está claro que todos esperamos ansiosos la llegada de la que promete ser la mejor consola de nueva generación. Con la noticia del retraso, muchos están tirándose de los pelos y clamando al cielo, pero también hay que mirar el lado positivo del asunto. Si el retraso es debido a un problema con el reproductor *Blu-ray*, me parece bien que la aplacen. Todos sabemos que los primeros prototipos no siempre suelen ser los ideales, y en una inversión de dinero de tal magnitud lo mínimo que se le puede exigir al aparato es la garantía de que no se nos chamusque al año de comprarla. Por lo demás, puede que **Sony** pierda terreno en la lucha con las otras consolas, pero yo lo tengo claro y, por mucho que se retrase, las demás no me convencen. A todos nos ha dolido la noticia, pero hay que asumirlo y pensar que para cuando llegue la cogeremos con mas ilusión.

Un gran jarro de agua fría

Rafael Albajez Vargas.
Campello (Alicante)

No creo que nadie pueda decir que el retraso le parece bien o sólo regular. Está claro que el retraso de **PS3** en Europa es un gran jarro de agua fría para todos los jugones del continente. Una vez dicho esto, tenemos que ver el lado positivo, que lo hay, y dar las gracias. Gracias porque si hubiese algún defectillo de fabricación en **PS3**, a Europa llegaría solucionado; gracias porque cuando salga **PS3** en Europa tendremos un catálogo mayor y más exquisito de juegos, puede que incluso algún *pack*; gracias porque vamos a tener más tiempo para ahorrar; gracias porque estas navidades con los títulos que se avecinan nos podremos despedir de nuestra queridísima **PS2** como se merece; gracias porque esta Navidad, con un poco de suerte, casi seguro nos cae una **PSP**; gracias porque nos dará tiempo a terminar todos los juegos que tenemos inacabados en nuestra estantería. Y por supuesto gracias por darnos tiempo para convencer en casa de lo necesaria que será **PS3** con las noticias que lleguen a través de vuestra revista de Japón y EE.UU. Éste es el lado positivo y, bien mirado, son todo ventajas. ¡Ya! El que no se consuela es porque no quiere.

El retraso es muy injusto para los usuarios europeos

César García Dublas.
Vía e-mail.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº71: «PS3 SE RETRASA, ¿CON QUÉ JUEGOS DE PS2 Y PSP PIENSAS PASAR LA NAVIDAD?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

Lego Star Wars II
Rafael Albajez
Vía e-mail.
Un juego con mucho humor, sencillo, pero con cantidad de horas de diversión para 1 y 2 jugadores. A los amantes de la saga les encantará y a los demás también. Tiene un montón de extras y es de los mejores plataformas con ayuda de la Fuerza, claro. Le doy un 9,5.



FORMULA ONE 06
Francisco Capellán
Vía e-mail.
Nada más coger el mando y acelerar es como si te metieses en la piel del piloto. Me han fascinado sus gráficos, comentarios, duración, las sesiones clasificatorias... Lo único que falla es que no está el circuito de Spa (Bélgica) y que no haya Safety Car.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2

cartuchos, es alucinante lo que ha mejorado todo... Y lo que queda no hace más que ilusionar tanto a chavales como a veteranos como yo. ¡Cómo ha evolucionado esto de los videojuegos! Antes éramos como los fumadores, considerados viciados y raros, ahora la **PS3** promete ser algo tan indispensable en el salón como antes lo era el vídeo o un buen equipo Hi-Fi. Hemos sido aceptados por fin, no como participantes de una moda pasajera sino como gente que apostó por una nueva forma de diversión, que al final se ha demostrado que no era ni tan mala ni tan breve, y que ha cambiado la forma de divertirse de mucha gente. ¡¡Por supuesto que habrá una **PS3** en mi casa!! Más de uno que antes la criticaba seguro que también la tendrá, y pronto tener videojuegos en casa no será razón de asombro. Quién nos lo iba a decir a nosotros cuando éramos unos críos que 20 años más tarde ya no haría falta ir a los recreativos... Y ¿cómo serán los videojuegos dentro de otros 20? Espero impaciente...

Convivencia PS2/PS3

Pedro José Sánchez García.
Alhama de Murcia.



Acabo de descubrir esta fabulosa revista y, aunque no soy un asiduo a comprar muchas publicaciones de videojuegos, me ha gustado mucho. Felicidades. Lo que quería comentaros era que me preocupa el hecho de que muy pronto estará en el mercado **PS3** y desde ese momento empezará la cuenta atrás para la eliminación de **PS2**, y con ella los juegos. La verdad es que no soy de comprar la cosa más nueva que sacan, suelo tardar bastante tiempo en poder comprármela, y no me gustaría quedarme estancado siempre con los mismos juegos sin tener posibilidad de probar las últimas novedades. ¡Ojala sigan sacando más juegos!

Esos padres abusones...

Ander Redin.
Pamplona.

Quiero hablar de los padres y madres que agarran el mando de **PS2** de sus hijos para echar eternas partidas en las que siempre les matan. No son tan buenos como sus hijos y se ven obligados a repetir y a repetir un mismo nivel infinidad de veces. Pero llega un momento que se cansan de hacer una y otra vez lo mismo por lo que cuando se quedan atascados llaman a sus hijos (que llevan meses sin jugar una pequeña partidita). Les obligan a pasar las misiones más difíciles como matar a un jefe final tipo el de *POP: Las Dos Coronas* (que injustamente me tocó a mi) y muchos más. Tal es el grado de aprovechamiento que a los menores se nos quitan las ganas de jugar a nuestros juegos y sólo nos queda la opción de probar vuestras divertidas demos.



ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNEL L.12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

En mi opinión este retraso es un poco injusto para los usuarios europeos de **PlayStation**. Primero porque después de anunciar algo que nadie esperaba (**PS3** llegaría a Europa a la vez que a América y Japón), ponernos la miel en los labios y empezar a pensar en convertirnos en un asesino medieval, en confundir la pantalla de nuestra tele con la realidad... nos dicen que no lo vamos a poder disfrutar hasta marzo. Y todo esto por un problema en la fabricación que reduce el número de unidades en Japón y América, y que en Europa nos deja sin ninguna unidad. Aún con esto me imagino que **Sony** confiará en **EA**, en **Rockstar** y demás compañías para cubrir el mercado con títulos de gran calidad, como los típicos de deportes y coches, que aprovecharán al máximo nuestra **PS2** y que le concederán algo más de tiempo para despedirse como se merece.



Rodrigo Sepúlveda se alegra de que Dragon Quest tenga por fin en Europa más importancia que Final Fantasy, y nos lo demuestra con este dibujo.

El hermano de Carlos García Sánchez se compró el juego Shinobido y le sirvió de inspiración para este genial dibujo.

PlayStation está a punto de estrenar nueva generación; Anunciata Fernández la ha estrenado con la preciosa Tania.

Álvaro González nos muestra su afán por PES 6 con este dibujo; ¿quién ha disparado al portero?

¡¡REGALAMOS 5 JUEGOS FIFA 07!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PlayStation 2** o **PSP**...
Los mejores e-mail o cartas ganarán un **FIFA 07**.



NUEVOS DATOS SOBRE PS3

PRECIOS Y ACCESORIOS EN JAPÓN Y EE.UU.

Con el lanzamiento americano y japonés cada vez más cerca, van llegando nuevos detalles sobre todo lo que rodea a la nueva súper consola de **Sony**. Por ejemplo, según la página web de *Sony Style*, los juegos tendrán un precio de 59,99 Dólares, o lo que es lo mismo, diez Dólares más que la mayoría de los títulos de **PlayStation 2**. Esto nos hace sospechar que cuando la consola vea finalmente la luz en marzo del año próximo por estas tierras, tendrás que pagar algo más de lo que estás acostumbrado para poder disfrutar de las maravillosas producciones que se avecinan. Por otro lado, y ya hablando del territorio nipón, **Sony** ha anunciado que el mando de control de la consola llevará el nombre de *Sixaxis* (por aquello de los seis ejes) y que costará 5.000 Yenes. Se ha confirmado también que la batería tendrá una vida aproximada de unas treinta horas. Otros accesorios que ya han sido desvelados son el control remoto para manejar las funcionalidades de reproducción de CD, DVD y *Blu-ray*, que tendrá un precio de 3.600 Yenes, y el adaptador para que la consola pueda leer las tarjetas de memoria de **PSone** y **PlayStation 2**, cuyo precio se situará en los 1.500 Yenes. Ahora a esperar cómo se traducen estos precios cuando lleguen a Europa las dos versiones de la consola. Por cierto, que **Sony** ha confirmado que la versión más económica, la que incorpora un disco duro de 20 GB también llevará la salida de video HDMI para poder disfrutar de los juegos en alta resolución de la manera más sencilla y eficaz.



La consola estará acompañada de un completo juego de accesorios para sacar el máximo partido a todas sus posibilidades multimedia, que no son pocas.

NOVEDADES PS2

HEATSEEKER

A comienzos del año que viene Codemasters pondrá a la venta para PS2 (con versión también para la portátil) este juego de aviación en la más pura línea Afterburner. Aeronaves reales como el F-22 Raptor o el clásico F-15 Eagle serán las protagonistas de este Arcade desarrollado por los creadores de Heroes Of The Pacific.





TOKOBOT PLUS

Con el subtítulo de Mysteries Of The Harakuri, Take 2 pondrá a la venta este mes de noviembre esta versión ampliada del juego que visitó PSP hace algunos meses. Plataformas con mucho encanto en las que el jugador irá acompañado de un grupo de seres que dan nombre al juego.





NEOGEO BATTLE COLISEUM

También en noviembre llegará a las PS2 españolas «la madre de todas las batallas». Personajes de las sagas de lucha (incluso algunos de otro tipo de juegos) más populares de NeoGeo combaten en batallas dos contra dos al estilo 2D.





KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2

Y de nuevo SNK Playmore se decanta por el género de la lucha uno contra uno en la secuela del juego que llevó a la conocida saga a las tres dimensiones. 24 personajes seleccionables, secuencias de video espectaculares y una jugabilidad directa, también en noviembre.





Esta es la primera entrega de la nueva versión de Lucas Cambiano. Para el 2009 está previsto lanzar la versión Lucas Cambiano casado. Pero el modelo que aquí nos ocupa, podemos decir que nos ha parecido un excelente restyling del Lucas que ya conocíamos. Atrás han quedado los días en que pegaba pósters de revistas eróticas en su habitación, tenía barriga, corte cepillo, usaba pantalones con pinzas y camisas en tonos pasteles. Este nuevo Lucas sin dudas, es una versión que al público le encantará.

Lucas Cambiano

La fuerza del cambio

GRANDES CAMBIOS. Ya no existe la tripa, ahora tiene abdominales marcados, logrando con ésto un coeficiente de éxito en el sexo opuesto de 0,31. Pero lo que realmente destaca, es una gran seguridad en sí mismo, fruto de haber terminado la carrera, tener un trabajo estable y que además le gusta. Como novedades que incluye esta nueva versión, podemos hablar de Leticia, una chica de 21 años (tres menos que él) que es su novia desde hace diez meses. Además que está bastante buena, hace buenos chistes y le gusta jugar a la Play, lo cual la hace el complemento perfecto para este nuevo Lucas. Como accesorio esta nueva versión incluye a Bongo, un simpático Bull Terrier que se ha integrado perfectamente a Lucas y a su nuevo piso (el piso es del abuelo, así que prácticamente no paga alquiler, otra ventaja que tiene Lucas 2007).

PERFORMANCE. La alimentación también ha cambiado, Lucas 2007 dejó la comida basura, ahora se inclina por una alimentación más sana y además conoce restaurantes con nombres que empiezan con "Chateau" o "Maison". El equipamiento musical ha experimentado una mejora, fruto de la amistad con su amigo Oscar que no escucha nada pero es DJ (por eso le dicen el Beethoven de los DJ). Ahora Lucas toca la guitarra y habla de grupos suecos y noruegos con nombres difíciles de pronunciar. Como podemos ver, ahora se viste mejor y ya no usa el mismo vaquero 29 días por mes, las zapatillas siguen siendo fundamentales en su vestimenta, pero apreciamos un cambio hacia modelos más originales y menos masificados.

DEPORTIVIDAD. La versión deportiva incluye ir al gimnasio y salir a correr los fines de semana, lo cual mejora su rendimiento en todos los niveles, aunque corre el peligro de volverse un poco obsesivo, lo cual no es bueno. Pero para evitar estos excesos cuenta con una personalidad robusta y muy firme.

RENDIMIENTO

LO MEJOR
- Acabados.
- Aspecto exterior
- Equipamiento
- Sentido del humor

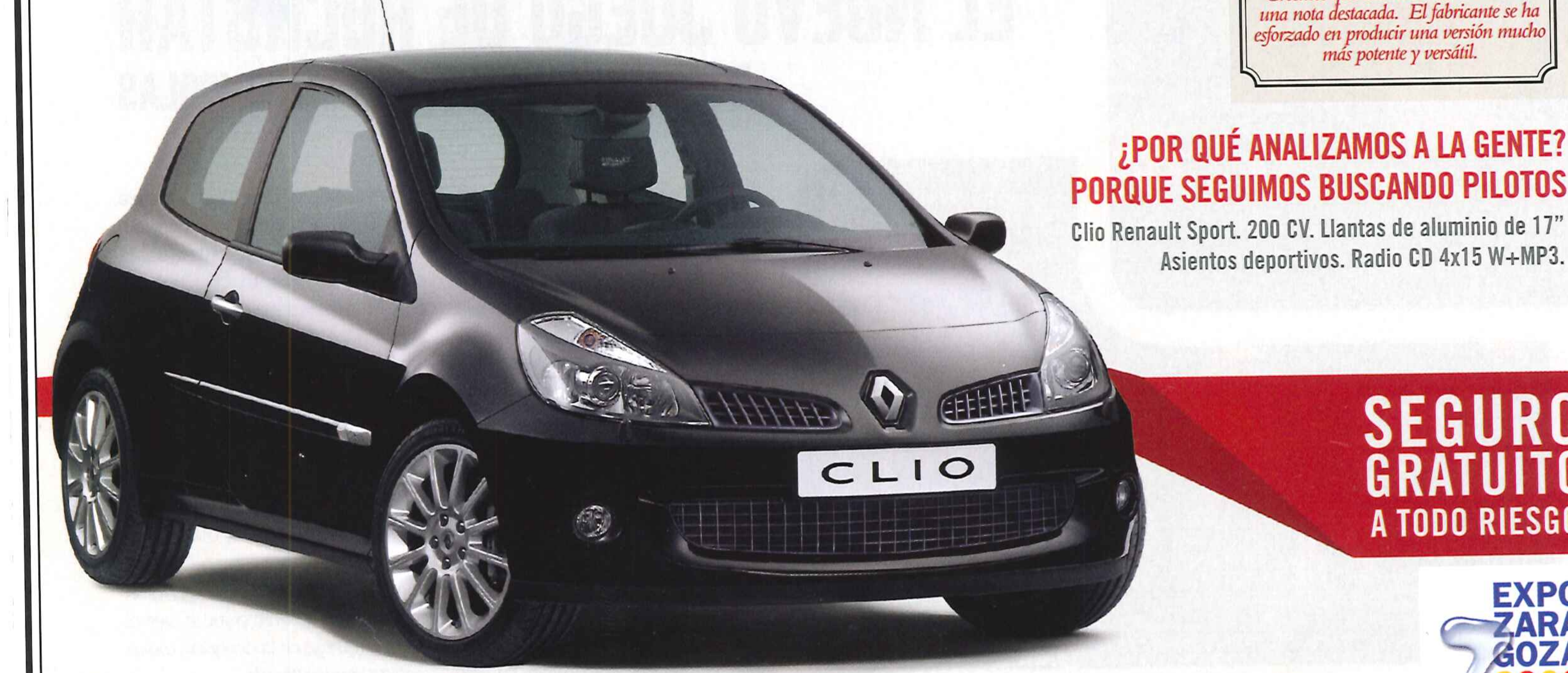
LO PEOR
- Ya tiene novia chicas, lo sentimos.
- Alto consumo en videojuegos

condiciones intelectuales	9
nivel de chistes	8
vestimenta	9
gusto musical	8
gusto cinematografico	8
novia	9
perro	10
decoración de casa	8
corte de pelo	8
habilidad para los videojuegos	10



Nota 8,25

Creemos que este nuevo Lucas merece una nota destacada. El fabricante se ha esforzado en producir una versión mucho más potente y versátil.



FINAL FANTASY XII: CADA VEZ MÁS CERCA

LOS AMERICANOS YA PUEDEN DISFRUTAR DE ÉL

La duodécima maravilla de **Square Enix** asalta poco a poco todos los territorios. Tras su aplastante éxito en su país de origen, el juego ve la luz ahora (concretamente el día 31 de octubre) en los Estados Unidos. Una gigantesca campaña de *marketing* acompaña al lanzamiento, y los afortunados compradores que lo deseen pueden hacerse con la edición especial. Esta viene en una caja metálica, bellamente decorada con ilustraciones del juego, y con un DVD extra donde se halla todo tipo de material adicional. En Europa todavía habrá que esperar hasta principios del año que viene, pero en el próximo número contarás con un completo avance tras haber probado por primera vez la versión PAL, y además una entrevista con el equipo de programación para que conozcas al completo todo del juego que revolucionará el género de los RPG.



PlayStation.2
FINAL FANTASY XII
SQUARE ENIX

LAS CHICAS DE TEKKEN

Si entras en la dirección www.yourpsp/tekken, además de encontrar todo tipo de información sobre el último capítulo de la saga, para PSP, podrás disfrutar de un jugoso extra, si eres mayor de 16 años, eso sí. Se trata de una sesión de fotos con estas féminas.





LOCATION FREE

Sony España anuncia el lanzamiento de este curioso ingenio de la tecnología. Gracias a él, cualquier usuario podrá ver lo que se está reproduciendo en el televisor de su casa (la señal de antena, un DVD, TDT) desde un PC, portátil e incluso desde la misma PSP. Estés donde estés, gracias a la combinación de Internet y la tecnología Wi-Fi, podrás disfrutar de tus programas favoritos, por 299 Euros.





EL NUEVO JUEGO DE ROCKSTAR

EL CINE NEGRO LLEGA A LAS CONSOLAS



Rockstar Games, la compañía responsable de la exitosa saga *Grand Theft Auto*, ha anunciado su asociación con el estudio de desarrollo australiano **Team Bondi** para la publicación de su próximo proyecto, llamado *L.A. Noire*. Este nuevo estudio se encuentra fundado y dirigido por Brendan McNamara, reconocido internacionalmente por su trabajo en *The Getaway*, de **Sony C.E.** El juego, que aparecerá seguramente durante el próximo año en **PlayStation 3** es, como su nombre ya te habrá hecho adivinar, un oscuro *thriller* ambientado en la América de finales de los cuarenta del pasado siglo. Gángsters, corrupción, crímenes y acción a la antigua usanza (además de señores con sombrero y atractivas mujeres fatales) se darán cita en su argumento. Una serie de crueles asesinatos están aterrorizando a los ciudadanos, y el protagonista del juego deberá averiguar lo que se oculta detrás de ellos en una mezcla de acción, exploración y sigilo, todo ello en un entorno muy abierto. Los programadores están llevando a cabo un exhaustivo proceso de investigación de esta época reciente, para lograr una ambientación lo más fidedigna posible. Por el momento, si quieres puedes ver el tráiler del juego en la dirección *www.rockstargames/lanoire*



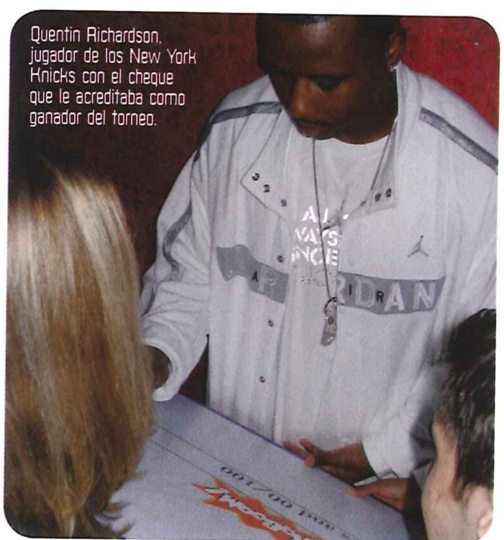
NIKE PRO VENT TIGHT ES UNA PRIMERA CAPA DE ALTO RENDIMIENTO DISEÑADA PARA QUE JUEGUES CON VENTAJA.
LOS PANELES DE VENTILACIÓN DE MALLA, CONTRASTADOS EN COLOR, REBAJAN LA TEMPERATURA DE TU CUERPO A MEDIDA QUE TU RITMO DE TRABAJO AUMENTA.
EL TEJIDO DRI-FIT FACILITA LA RÁPIDA EVAPORACIÓN DEL SUDOR, MIENTRAS QUE SU AJUSTE DE COMPRESIÓN TENSA TUS MÚSCULOS.
LA TECNOLOGÍA NIKE PRO HACE QUE NO SE PEGUE AL CUERPO, ACTUANDO COMO UNA SEGUNDA PIEL QUE TE HARÁ SENTIR INVENCIBLE Y LISTO PARA RENDIR AL MÁXIMO.
NIKE PRO
EL ARMA SECRETA DE LOS ATLETAS
NIKEPRO.COM
RAFAEL NADAL

NBA 2K7

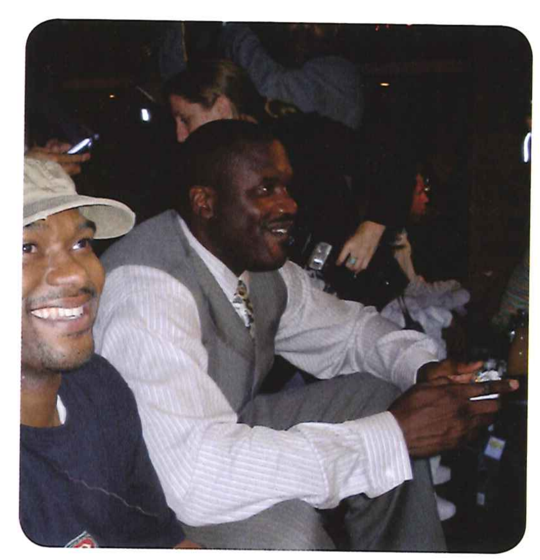
¡ESTUVIMOS CON SHAQ EN LA PRESENTACIÓN DE SU JUEGO!



El pasado 21 de septiembre **Take2** nos llevó hasta la ciudad de Nueva York para asistir a la fiesta de presentación de *NBA 2K7*. Shaquille O'Neal, imagen de portada del juego, fue el encargado de ejercer de maestro de ceremonias de un evento en el que se dieron cita celebridades del mundo del Hip-Hop y el baloncesto como *Mos Def*, *Rhymefest*, *Chauncy Billups* o Mickey Avalon. Durante el transcurso de la presentación se celebró el «Challenge-for-Charity», un torneo benéfico que puso a jugar a los invitados VIP. Al final, el que más destreza demostró a los mandos resultó ser Quentin Richardson, jugador de los *New York Knicks* que donó los 5.000 dólares del premio al programa YMCA para el desarrollo del baloncesto.



Quentin Richardson, jugador de los New York Knicks con el cheque que le acreditaba como ganador del torneo.



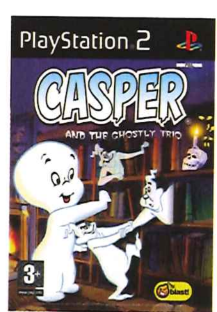
LANZAMIENTOS BLAST!

JUEGOS ECONÓMICOS PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Virgin Play ha llegado a un acuerdo con **Blast!** para el lanzamiento de juegos para **PS2** a un precio de 14,95 Euros. Entre ellos, están las aventuras de *Babe*, con mecánica similar a *Lemmings*. El juego de *Casper* es una aventura de plataformas en la que manejarás al pequeño fantasma. *Jumanji* es una colección de pruebas sobre el tablero del juego de mesa. Y *Dr. Doolittle* te hará encarnar al conocido veterinario.

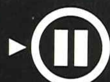






Películas de éxito inspiran los lanzamientos de esta compañía, ideales para jugar en familia.

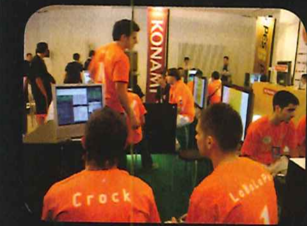
PAUSE



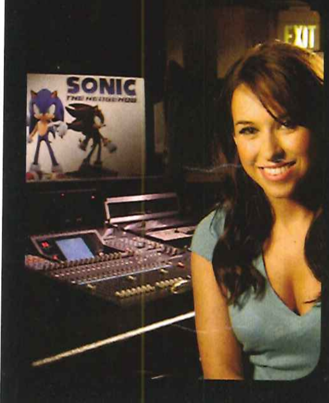
FINAL PES LIGA ESPAÑOLA

El pasado 29 de septiembre tuvo lugar en el hotel Silken Puerta de América, en Madrid, la final española de la PESliga. Esta competición, que enfrenta a los mejores jugadores de Pro Evolution Soccer cada año, ha contado en esta ocasión con más de 5.000 participantes. El evento estuvo animado por la presencia de los futbolistas Alvaro Mejía y José Manuel Jurado. El ganador fue Pablo González, aunque los dos finalistas acudirán a la final europea de la PESliga en Dublín. El mes próximo, toda la información sobre este evento en estas mismas páginas.





LA CHICA DE SONIC



La joven actriz Lacey Charbet, a la que seguramente recordarás por sus papeles en la serie Cinco En Familia y en las películas Chicas Malas, Perdidos En El Espacio y No Es Otra Estúpida Película Americana, ha sido elegida por los responsables de Sega para poner su voz en la versión en inglés del juego a la Princesa Elise, uno de los personajes principales de la nueva entrega de Sonic. El juego es uno de los títulos de lanzamiento para PlayStation 3, por lo que podrás disfrutar de él el próximo mes de marzo.

TOP HALLOWEEN

PLAYSTATION SE VISTE DE NEGRO

UN AÑO más, los mortales tenemos una cita inapelable con los «no muertos» el último día de Octubre. Si lo que realmente te apetece para ese día es quedarte en casa en vez de disfrazarte y hacer el canelo por las calles, a continuación te presentamos nuestras sugerencias del mes. Todas ellas cargadas con un aire oscuro y tenebroso, calabazas incluidas...



SCOOBY DOO! WHO'S WATCHING WHO > El personaje de Hannah Barbera siempre estará vinculado a nuestras primeras incursiones en territorio paranormal... Ahora llega a PSP acompañado una vez más de Freddie, Daphne o Velma.



KINGDOM HEARTS 2 > En el mundo basado en Pesadilla Antes De Navidad podemos ser testigos de cómo los personajes de Disney y Square Enix se vistieron por segunda vez como auténticos siniestros.

MONSTER HOUSE > Robert Zemeckis y Steven Spielberg te invitan a su especial fiesta de Halloween. Una película de animación que cuenta con su fiel adaptación a videojuego. Sustos destinados a los más pequeños de la casa.



GHOST MASTER > Nada mejor que el clásico disfraz de fantasma para asustar a tus pobres vecinos. Empire va un poco más allá y te pone literalmente en la piel de un ánima de lo más patosa. Pobre alma de cántaro...



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS > Sir Arthur emprendió su épico capítulo en busca de la princesa raptada un 31 de octubre de hace mucho, mucho tiempo. ¿A que no conocías ese dato? Pues nosotros tampoco.

NOVEDADES PSP

CHILI CON CARNAGE

Eidos Interactive nos devuelve al Méjico más salvaje con esta adaptación de «Total Overdose» para la portátil de Sony. Acción a raudales a través de 19 misiones donde tendrás que hacer gala de los combos más espectaculares.



DUNGEON SIEGE

Baldur's Gate o la saga Diablo han inspirado a los creadores de este título para PSP, un Action-RPG de vista cenital que, entre sus características, cuenta con una vasta customización de los cuatro personajes protagonistas.



FORD STREET RACING: L.A. DUEL

La millonaria franquicia de Xplosiv acelera en su primera incursión portátil, con 6 exclusivos modelos de la escudería americana y 7 nuevos circuitos que se suman a los 24 y 37 recogidos en anteriores versiones.



RAINBOW SIX VEGAS

PSP también recibirá su ración de acción táctica con este «port» del título para PlayStation 2. El juego contará con un completo modo On-line (vía Wi-Fi e infraestructura) que, sumado al excelente apartado gráfico, lo convierten en toda una promesa.





LANZAMIENTOS EE.UU.

Inauguramos nueva sección dedicada a los estrenos jugables en territorio yanqui, todo un reclamo para nuestro director y su completa colección privada (y no nos referimos a los discos de Alan Parsons). Este mes abrimos con dos títulos que aún no disponen de confirmación en Europa. Los dos de género RPG. A ver si se ponen las pilas las distribuidoras PAL.



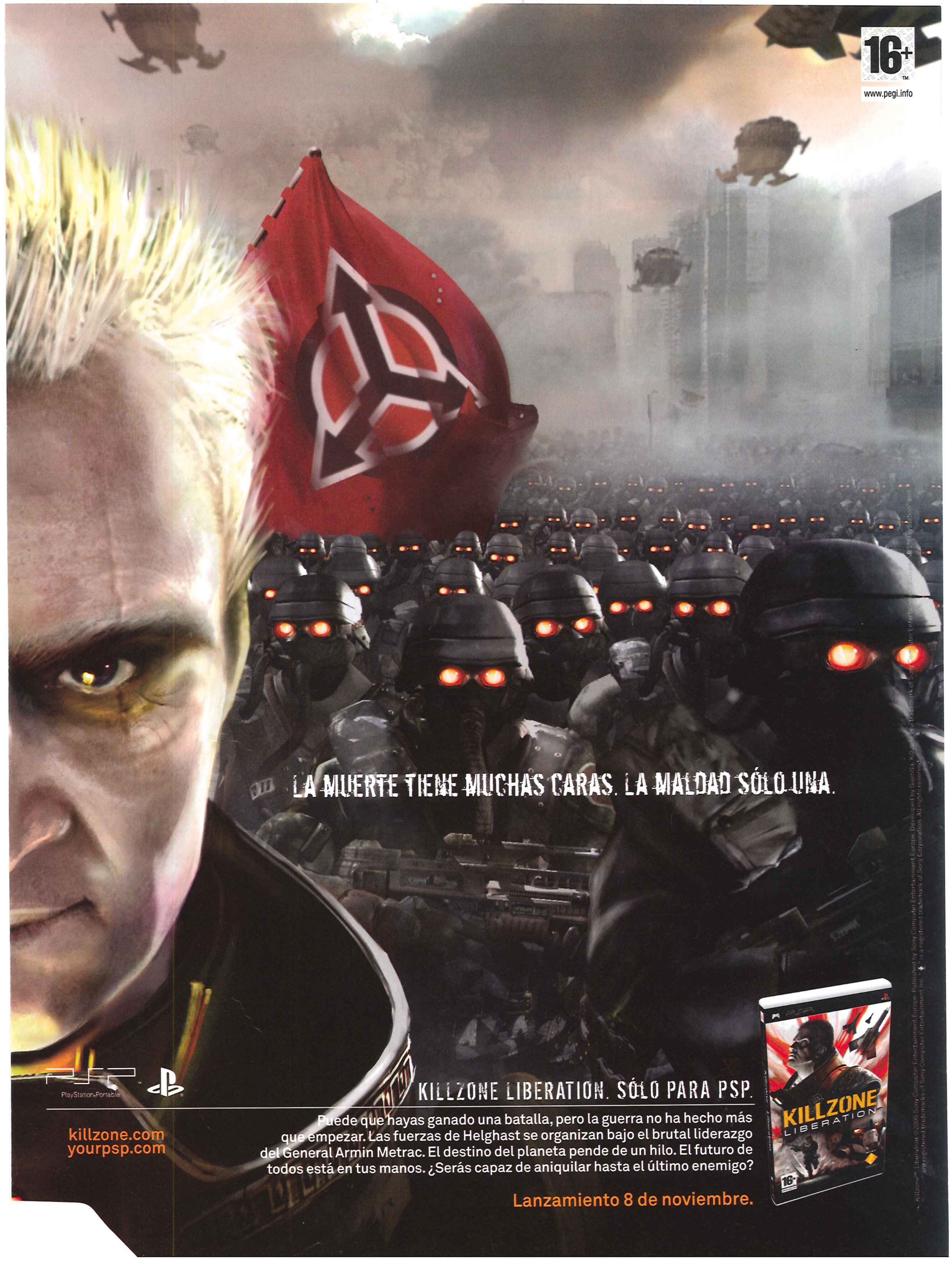
VALKYRIE PROFILE 2

GÉNERO: RPG
FORMATO: PLAYSTATION 2
FECHA DE LANZAMIENTO: 26/09



TALES OF THE ABYSS

GÉNERO: RPG
FORMATO: PLAYSTATION 2
FECHA DE LANZAMIENTO: 10/10


16+
www.pegi.info
LA MUERTE TIENE MUCHAS CARAS. LA MALDAD SÓLO UNA.
PlayStation Portable
KILLZONE LIBERATION. SÓLO PARA PSP.
Puede que hayas ganado una batalla, pero la guerra no ha hecho más que empezar. Las fuerzas de Helghast se organizan bajo el brutal liderazgo del General Armin Metrac. El destino del planeta pende de un hilo. El futuro de todos está en tus manos. ¿Serás capaz de aniquilar hasta el último enemigo?
Lanzamiento 8 de noviembre.
killzone.com
yourpsp.com
KILLZONE
LIBERATION



Los mejores videojuegos para tu móvil



SCARFACE: THE RISE OF TONY MONTANA

Dinero, poder y mujeres... Basado en el filme de De Palma

Estrenada en 1983, con Al Pacino al frente, Brian de Palma dirigiendo y Oliver Stone como guionista, *Scarface* está considerada como una película de culto gracias en parte al carácter que Al Pacino supo imprimir al personaje, amén de la cruda historia de un inmigrante cubano que llega a convertirse en uno de los narcotraficantes más importantes de Miami.

En lugar de clonar el juego que ha salido para otras plataformas, la edición para móviles de ***Scarface*** centra toda su atención en los trabajos que tuvo que hacer Tony Montana para llegar a lo más alto. Eso significa una amplia sucesión de misiones que alternan conducción y acción a partes iguales. A pie, Tony emplea una motosierra, recortadas, *uzis* y otras armas para despachar a sus enemigos. Al volante, la mecánica de juego cambia para hacerte pulsar una secuencia de teclas en el momento justo y superar la situación propuesta. Hasta podrás jugar al *blackjack* en un momento dado para duplicar tus ganancias y obtener la mano de la bella Elvira. Frases y personajes extraídos directamente del filme, así como algunos de los escenarios, todos presentados mediante una perspectiva isométrica, logran mantener bastante fidelidad respecto a la obra original. ***Scarface*** es variado y ofrece diferentes niveles de dificultad, lo que aumenta la «rejugabilidad» de sus doce niveles.



EL MOMENTO JUSTO

Ya sea en una persecución, una huida o una simple recogida de mercancía, el coche de Tony se moverá solo por la ciudad. Lo único que tendrá que preocuparte de estas misiones es pulsar la tecla que se te indique en el momento adecuado para evitar el fracaso.

SCARFACE: THE RISE OF TONY...

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un juego bastante variado.

[-] Su desarrollo es algo fácil de completar.

9.0 GRÁFICOS: Un notable uso del color para un juego que representa los escenarios mediante perspectiva isométrica.

6.5 AUDIO: Efectos aceptables, pero el apartado musical podría estar más trabajado teniendo en cuenta la excelente BSO del filme.

9.0 JUGABILIDAD: Un control muy sencillo que facilita enormemente el cambio de arma cuando dispones de varias.

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



9.0 (SOBRE 10)

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



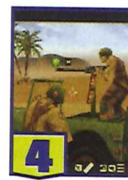
1 ALONSO RACING 2006 Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.



2 PARIS HILTON DIAMOND QUEST Insospechados niveles de diversión.



3 LOS SIMS 2 Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



4 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD 3D Más realista que nunca.



5 FIFA STREET 2 El fútbol en estado puro y original.



6 PUZZLE BOBBLE No podrás dejar de jugar.



7 NAVAL BATTLE MISION COMMANDER Prueba todo un clásico en multijugador.



8 NBA 2006 Nuevas cotas de calidad en el básquet.



9 SUDOKUMANIA Los números más adictivos.



10 EL CÓDIGO DA VINCI Revive uno de los mejores best seller.



Cómo descargarte un videojuego desde tu  movistar

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS



APRENDE URBANISMO

SimCity incluye un Tutorial y un modo Escenario para quienes se inicien por primera vez en las lides de SimCity, además de enormes posibilidades para guardar la partida en diferentes estadios y volver a ella en cualquier momento.



SIMCITY

El mundo está en tus manos

Todo un clásico de la estrategia en PC y referente inexcusable de los juegos de construcción y gestión de ciudades, ***SimCity*** llega a móviles en exclusiva para **emoción**. Manteniendo el espíritu del original pero simplificando bastante el interfaz y con partidas más rápidas, el videojuego se presenta con unos gráficos sorprendentes y coloridos que son sólo el escaparate de un completo título.

SimCity te invita a convertirte en alcalde y arquitecto para diseñar y edificar la ciudad de tus sueños en tu móvil. Sólo tienes que escoger un mapa y dividirlo en zonas residenciales, comerciales e industriales, construir carreteras y ferrocarriles, parques de bomberos, comisarías, estadios y parques entre otras muchas cosas. También tendrás que hacer frente a situaciones complicadas luchando contra el crimen, la contaminación, el fuego, los tornados e incluso los monstruos. Y por supuesto, sin permitir que las arcas municipales queden en números rojos. El objetivo es atraer el mayor número de *Sims* a tu metrópolis.

SimCity no sólo contiene gran cantidad de horas de juego, sino que posee uno de los índices de «rejugabilidad» más altos nunca vistos en juegos para móviles, de modo que tiene capacidad para entretener durante meses en esos pequeños ratos de ocio.

SIM CITY

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

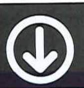
LO MEJOR Y LO PEOR
(+) Es un juego muy completo.
(-) No hemos encontrado nada negativo.

9.5 GRÁFICOS: Variados, detallados, coloridos y muy cuidados en todos los aspectos.
7.0 AUDIO: Apartado más que correcto, aunque dada la naturaleza del juego no es especialmente relevante .
9.5 JUGABILIDAD: Un interfaz que permite acceder con facilidad a las diferentes opciones.



9.5 (SOBRE 10)

NOTICIAS MOVISTAR







ENVÍA UN SMS CON LA PALABRA TOP AL...

404

Y podrás acceder al listado de juegos para móviles que aparece en la revista desde tu móvil y adquirir el que más te guste. ¡los 100 primeros tendrán un juego de regalo! El envío del mensaje al 404 es gratuito, así que a qué esperas.

EL REGRESO DE SONIC

Quince años nada menos está a punto de cumplir el famoso erizo de Sega y entre otras muchas cosas, se celebra con este lanzamiento para móviles. Sonic 2 continúa la aventura de su predecesor con un apartado gráfico notablemente mejorado y una velocidad que se ajusta mejor a los estándares del personaje. Corre, salta, recoge anillos y acaba con los malos de turno en esta intensa entrega.

SHIN CHAN ARRASA

El niño más gamberro del planeta sigue cosechando éxitos fuera de la pequeña pantalla, ahora con una nueva aventura en el móvil. Los personajes de la serie se reúnen en un juego delirante que te permitirá explorar de primera mano el peculiar universo de Shin Chan, creado hasta el más mínimo detalle con impecable maestría y el mismo humor del que hace gala en televisión.

SPLINTER CELL IV

Es uno de los juegos más esperados del año y Gameloft está poniendo todo el empeño del mundo para que la edición para móviles sea tan espectacular como las demás. En esta nueva entrega Sam Fisher va a verse obligado a infiltrarse en una organización terrorista, lo que le supondrá tener que trabajar para ellos al mismo tiempo que cumple su misión para el gobierno norteamericano. El sigilo y la oscuridad seguirán siendo los mejores aliados de Fisher.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR  movistar



1 TETRIS
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



2 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



3 SONIC THE HEDGEHOG PART 1
En busca de los anillos perdidos.



4 FIFA STREET 2
El fútbol en estado puro y original.

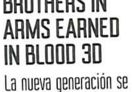


5 PANG
Vuelve la moda de reventar bolas de colores.



6 50 X 15 2 EDICION
Nuevas preguntas para el concurso más tenso.





7 MY LITTLE DOGS
Adopta una mascota en tú móvil.

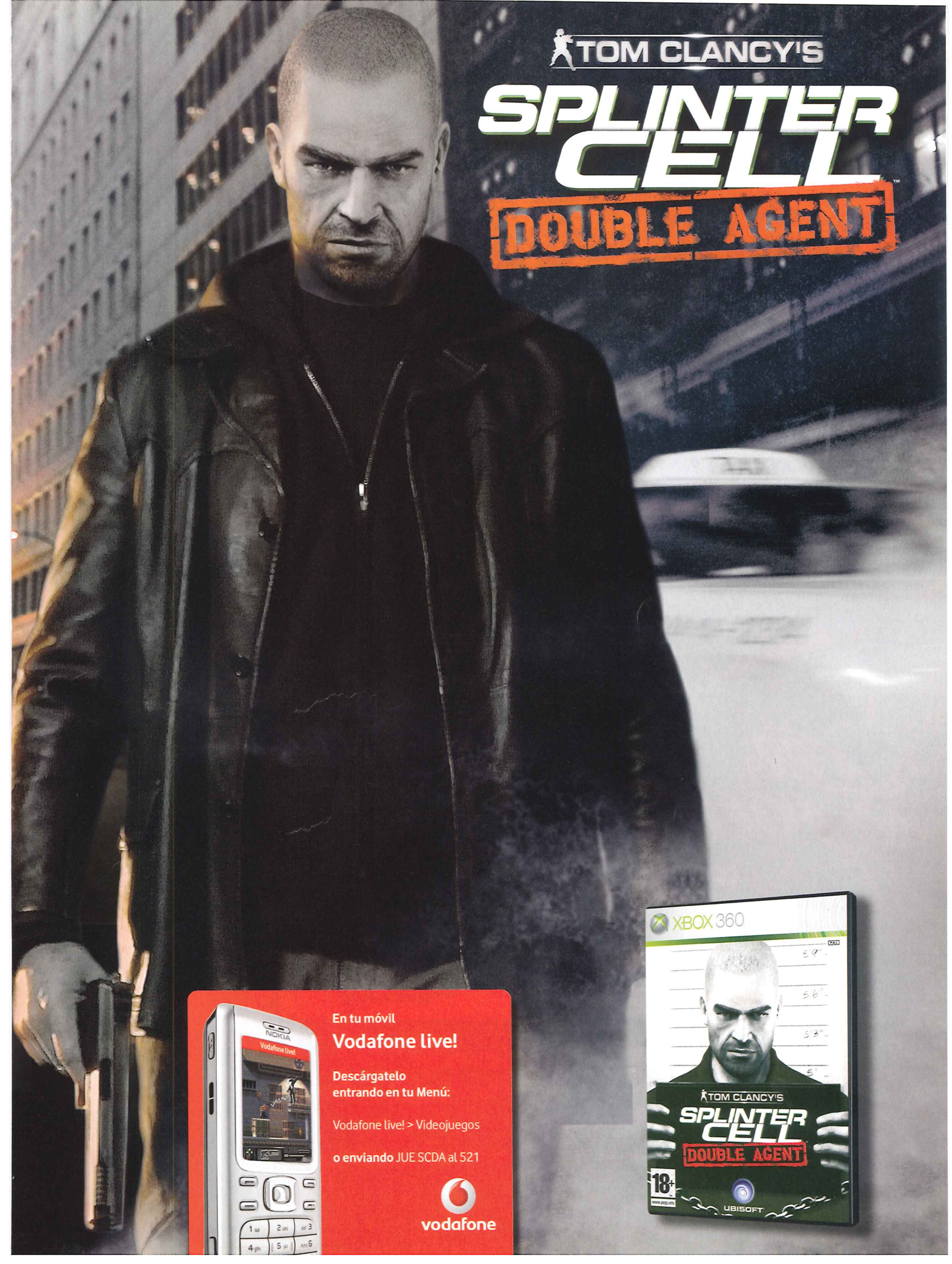


8 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD 3D
La nueva generación se estrena a lo grande.



9 NBA 2006
El triunfo español se deja sentir en nuestro top.

10 TROPICAL MADNESS
Una locura de juego para no olvidar las vacaciones.


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
En tu móvil
Vodafone live!
Descárgatelo
entrando en tu Menú:
Vodafone live! > Videojuegos
o enviando JUE SCDA al 521
vodafone
XBOX 360
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
18+
UBISOFT



God of War 2 (PS2)

POR **GRADIUS**

LA MITOLOGÍA GRIEGA, de nuevo fuente de inspiración para la secuela de uno de los mejores juegos de PlayStation 2 de todos los tiempos. ¡Larga vida al rey, larga vida a Kratos!



CRUELDAD INTOLERABLE > Quien ose medirse con el protagonista tiene un cincuenta por ciento de posibilidades de perder la cabeza en el enfrentamiento.



REY KRATOS

Aquellos que finalizaran el primer God Of War recordarán terminar coronados como nuevo Rey de la Guerra. A pesar de cumplir su venganza contra Ares (su protector hasta entonces), Kratos ocupó su trono empuñando las mortales espadas de Atenea, regalo de la diosa. Sin embargo, su camino no terminó aquí al continuar atormentado por su misterioso pasado. Para alejar a sus demonios definitivamente, el protagonista iniciará una nueva aventura.







CRIATURAS > Legendarias bestias nos esperan a lo largo del juego. Las combinaciones de botones para efectuar la ejecución definitiva siguen estando presentes.







GIGANTES Y CABEZUDOS

A la derecha podéis encontrar un ejemplo de la magnitud y fidelidad que muestran los enemigos respecto a los bocetos originales. En este caso, una vez que consigas derribar al gigante de su caballo deberás acabar con él empleando su misma arma, mecánica que se repetirá en algunos de los enfrentamientos con los diferentes final bosses. Las afiladas espadas de Atenea también te permitirán efectuar sangrientas decapitaciones a tu paso, uno de los golpes más controvertidos de todo el juego. En el universo de Kratos, la sangre fluye cual manantial en el mundo de los mortales.





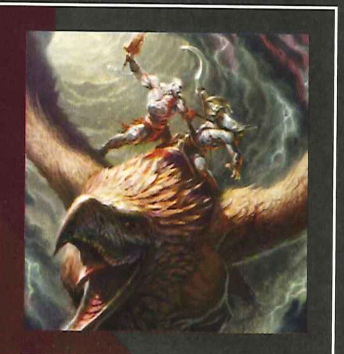


Un nuevo intento por alcanzar los límites del *emotion engine* de **PlayStation 2** se produjo hace un par de años con la aparición de *God Of War*. El trabajo del por entonces infravalorado estudio **SCE Santa Mónica** casi lo logró, elevando su trabajo a la categoría de obra de arte. Gracias a su portentoso apartado gráfico y brutal jugabilidad al más puro estilo *Devil May Cry*, *GOW* pronto comenzó a cosechar excelentes críticas entre los medios especializados y meteóricas ventas que se tradujeron a principios de 2006 en decenas de galardones que le coronaron como el mejor juego de la temporada entre todas las plataformas lúdicas. Cuando todos creíamos que se produciría un salto generacional por parte de la saga en su segunda entrega, los máximos responsables de la compañía (ahora subsidiaria del gigante **SCE Worldwide Studios**) nos sorprendieron al realizar su anuncio para los 128 *bits* de **Sony** el pasado mes de marzo, convirtiendo al título de forma inmediata en una de las últimas superproducciones que verán la luz en **PS2**. El pasado mes de agosto nos desplazamos por cortesía de **SCE** España hasta la ciudad de Los Ángeles para conocer de primera mano la evolución de este auténtico *best seller*. Si las apreciaciones hasta la fecha auguraban un resultado similar al del primer juego, el 70% del código al que tuvimos acceso nos permite asegurar que *GOW 2* no sólo potenciará cada uno de los apartados que lo consagraron como referente del género de aventura/acción, sino que lo elevará hasta niveles que, según palabras textuales de sus programadores, siguen y siguen descubriendo al trabajar con un *hardware* que nunca dejará de sorprendernos. De este modo, nos encontramos con un apartado gráfico robusto, fluido y rico en todo tipo de detalles, con escenarios que se pierden en el infinito mientras nos enfrentamos a *final bosses* que superan en tamaño a un coloso de **Team ICO**. **PlayStation 2** al 200%. El argumento nos sitúa de nuevo en un contexto mitológico, justo después de lo acontecido en el primer *God Of War*, con Kratos coronado como Dios de la Guerra tras consumar su venganza contra Ares, antiguo protector. Martirizado por los interrogantes que le rodean decide emprender un épico viaje para enfrentarse a un nuevo e implacable enemigo: su propio destino. A partir de aquí tomarás el control del protagonista para guiarle a través de un legendario episodio

UN JUEGO CON MUCHO ARTE

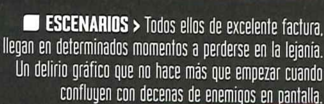
La mitología griega ha servido a Sony C.E. Santa Mónica Studios de principal fuente de inspiración a la hora de crear un nuevo mundo para este segundo viaje de Kratos. Un universo que rezuma riqueza y variedad por los cuatro costados.





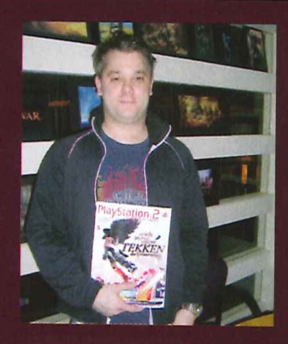


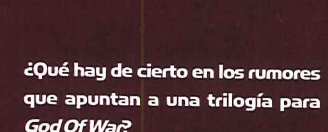


ESCENARIOS > Todos ellos de excelente factura, llegan en determinados momentos a perderse en la lejanía. Un delirio gráfico que no hace más que empezar cuando confluyen con decenas de enemigos en pantalla.







CORY BARLOG

DIRECTOR DE GOD OF WAR 2

¿Por qué habéis decidido continuar con la saga en PlayStation 2?
Las grandes posibilidades que encierra **PS2** y los amplios conocimientos que aprendimos con el primer juego nos animó a seguir exprimiendo los 128 *bits* de **Sony** antes de plantearnos saltar a la nueva generación.

¿Si tuvieras que resumir las novedades de *GOW 2* respecto a su predecesor, qué destacarías?
Ahora todo es más grande, desde el peso argumental del juego (mucho más relevante que en el primer capítulo) hasta los escenarios y profundidad en los combates.

¿Pensáis que habéis alcanzado los límites de PlayStation 2?
El *emotion engine* no deja de sorprendernos. Todos los días descubrimos cosas nuevas que nos permiten implementar ciertas rutinas gráficas sin renunciar a una pérdida del *frame rate*.

¿Qué hay de cierto en los rumores que apuntan a una trilogía para *God Of War*?
Cerrar una aventura épica al estilo *El Señor De Los Anillos* es una idea que nos ronda por la cabeza pero por el momento queremos centrarnos en el desarrollo de *God Of War 2*.

¿Tenéis planeado trasladar la saga a PlayStation Portable?
La portátil de **Sony** es una máquina que personalmente me ha sorprendido muy gratamente pero no es, por el momento, nuestra preferencia en lo referente a *hardware*.

¿Podemos esperar un nuevo título lejos del espíritu mitológico del que has hecho gala en tus dos últimos proyectos?
Los cientos de personajes, historias y arte que encierra una etapa histórica como la Grecia antigua es algo de lo que aún no me he cansado por el momento.

donde te encontrarás con famosas criaturas griegas como Medusa, Cíclope o Pegaso. La brutalidad y violencia serán dos aspectos presentes desde el principio del juego. Kratos no encuentra ninguna dificultad en demostrar quién es el que manda en el Olimpo de los Dioses, enlazando fácilmente combinaciones de golpes que superan la decena para terminar con sangrientas decapitaciones en masa. Un mayor número de enemigos en pantalla asegurán un porcentaje de acción más elevado, aunque también dispondrás de áreas de *puzzles* y exploración. Sin embargo, los *combos* continúan suponiendo uno de los elementos más adictivos de todo el juego, llegando a su culminación en los enfrentamientos con los variados y muy difíciles *final bosses*, donde deberás hacer uso no sólo de tu habilidad en combate sino de la destreza con el *DualShock 2* al encontrarte con secuencias de botones al más puro estilo *Resident Evil 4*. Respecto a las armas y diferentes poderes secundarios, Kratos también los ha actualizado, despojándose de las Espadas del Caos (regalo de Ares) para sustituirlas por las de Atenea. El privilegio de desplazarte por el aire portando las alas de Ícaro o el lanzamiento de proyectiles con el arco del Viento se suman a secretos aún por desvelar. También dispondrás de otras habilidades más básicas como nadar, escalar o encandilar a provocadoras mortales. Como se puede apreciar, el juego dispone de una gran variedad tanto en su personaje principal, que conserva todos los encantos de la primera entrega, como en la mecánica de las diferentes fases que conforman el juego (a destacar el fragmento a lomos de Pegaso, al más puro estilo *Panzer Dragoon*). De la *demo* a la que tuvimos acceso sólo podemos objetar una elevadísima dificultad en los enfrentamientos con los jefes finales, algo que parece ser que se subsanará en la versión final. El resto conforma una perfecta mezcla de acción y aventura, con guiños a los mejores referentes de casi todos los géneros. Aún tendremos que esperar hasta febrero de 2007 para disfrutar de ***God Of War 2*** en su plenitud. Hasta entonces, el equipo de **Sony C.E.** afincado en las soleadas playas de Santa Mónica trabajará día y noche para obsequiar a **PlayStation 2** con un auténtico regalo de los Dioses. Si las predicciones de Cory Barlog llegan a cumplirse (leer entrevista), el reinado de Kratos no ha hecho más que empezar.

De miedo.

De Penalti.

Emociónate con la gran pantalla, en casa.
Proyectores de Home Cinema Epson.



Ya no es necesario un gran salón para disfrutar de la gran pantalla. Gracias a la tecnología 3LCD, los proyectores de Home Cinema Epson ofrecen una imagen nítida y brillante de 60" desde una distancia de tan sólo 1,5 metros. Su excelente nivel de luminosidad ofrece imágenes perfectas incluso a la luz del día. Podrás colocar el proyector en cualquier rincón del salón gracias a la función de desplazamiento vertical y horizontal de la lente. Además, nuestros proyectores son fáciles de usar y de conectar a la TV, DVD, videoconsola u ordenador. No en vano somos la primera marca de proyectores del mundo*.

902 49 59 69 www.epson.es

*Fuente: DTC 2005 Volume & Value

EPSON®
EXCEED YOUR VISION



passport to...

EL TURISMO URBANO se cuela en tu PSP gracias a las seis guías interactivas que publica Sony C.E. en colaboración con la prestigiosa editorial Lonely Planet



POR **R.DREAMER**

Sony C.E. está dispuesta a demostrar que la versatilidad de su consola portátil no tiene límites. Después del lanzamiento de la aplicación *Talkman*, un interesante *software* para aprender idiomas con micrófono incorporado, le llega el turno a una colección de guías urbanas interactivas bajo el nombre de ***Passport To...*** Este proyecto nace de la colaboración entre la propia **Sony** y la mayor editorial de guías de viajes del mundo, ***Lonely Planet***. Los más de 6 millones de **PSP** repartidas por todos los territorios PAL, el auge de los vuelos de bajo coste y el aumento del turismo urbano son algunas de las principales razones que han animado a ambas compañías a crear esta serie. La elección de las seis primeras ciudades que cubre ***Passport To...*** no es una casualidad: Barcelona, Roma, Amsterdam, París, Londres y Praga son actualmente los destinos más solicitados por los viajeros en Europa. En cada una de las guías vas a encontrar una cuidada selección de contenidos bajo la supervisión de los autores más relevantes de **Lonely Planet**. Se han recopilado más de 250 reseñas (entre restaurantes, monumentos, tiendas, hoteles, etc.) que aglutinan desde lo más clásico de cada destino a lo más rompedor. Todo está integrado en una interfaz de manejo

ITINERARIOS

Dentro de la opción Mi Barcelona, Mi París... (correspondiente a cada versión) puedes crear tu propio itinerario en una agenda donde irás anotando los lugares que quieres visitar: tiendas, monumentos, bares, etc. Otra opción muy interesante de las guías Passport To... son los Paseos Comentados, en los que, como su nombre indica, una voz te irá guiando por distintos recorridos aportando información relevante de los lugares y monumentos más emblemáticos durante 15 minutos.

Paseos Comentados. Barcelona Con Sonido

Mi Barcelona. Itinerarios













6 CIUDADES EN TU BOLSILLO En la primera edición de Passport To... se han publicado guías interactivas para seis ciudades europeas: Barcelona, Amsterdam, Londres, París, Praga y Roma. En la página web oficial de Passport To... http://www.PSPpassport.com, puedes descargar nuevos itinerarios entre otras cosas.

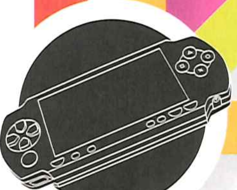


PLANOS > Cada edición tiene una sección de mapas, con planos del metro, así como de zonas específicas que merecen ser destacadas por su relevancia.

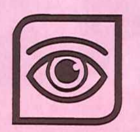

Casa Batlló

sencillo que se adapta perfectamente a la filosofía y capacidades de **PSP**. El menú principal se divide en ocho bloques entre los que cabe destacar una completa lista de mapas. Están representadas diferentes zonas de la ciudad y hasta el metro. También se incluyen tres paseos comentados, con una duración de unos 15 minutos en los que una agradable voz te irá proporcionando información esencial del recorrido escogido en cada ocasión. Por supuesto, el núcleo principal se encuentra en el bloque denominado Guía cuyos contenidos se explican en el recuadro «Una ciudad en tu PSP». Pero uno de los grandes atractivos es el grado de personalización que permite ***Passport To...*** En el *Memory Stick* es posible grabar los itinerarios que se confeccionen a gusto del usuario, los lugares favoritos o las descargas efectuadas desde la web oficial (www.PSPpassport.com) en la que podrás encontrar fondos de escritorio para la consola y nuevos itinerarios. Para los más temerarios con los idiomas, se incluyen guías básicas de conversación que cuentan con la ventaja, respecto a las guías de papel, de poder escuchar las frases en lengua nativa. ***Passport To...*** está a la venta desde el pasado 27 de septiembre a un precio recomendado de 29,99 Euros. A partir de ahora ¡podrás planificar tus viajes mientras te diviertes con **PSP**!





UNA CIUDAD EN TU PSP



QUÉ VER

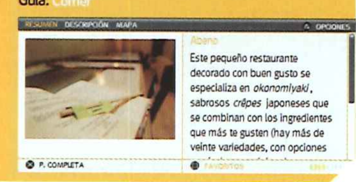
En esta sección vas a encontrar todo lo que merece la pena ver de cada una de las ciudades que cubre Passport To... Monumentos, museos, sitios con valor arquitectónico o arqueológico, parques y mucho más, distribuidos en diferentes categorías con una foto, su correspondiente descripción y un mapa con la situación.





COMER

Cuando se viaja suele ser de gran utilidad contar con información sobre la oferta gastronómica de la ciudad que se está visitando. En tu PSP vas a disponer de un listado con más de 50 bares, cafés y restaurantes que abarcan un amplio abanico de estilos de comida. Cada local posee una descripción detallada de su oferta.





COMPRAS

¿No sabes qué comprar ni dónde? En cada guía hay una completa lista de tiendas, tanto para los bolsillos más pudientes, como para los que sólo buscan adquirir un detallito o algún recuerdo de la urbe visitada. Boutiques, librerías, zapaterías, tiendas de música, anticuarios y negocios típicos del país estarán al alcance de tu mano.





OCIO

Una de las principales ofertas sobre la que más información reclaman los turistas es el entretenimiento. En este apartado vas a encontrar todo lo que tenga que ver con la diversión en una ciudad, por si quieres ir al cine, al teatro, bailar en una discoteca, descubrir los pubs y bares de copas de moda y todo tipo de espectáculos.





DORMIR

Para aquellos que viajen un poco a la aventura, Passport To... también contiene una extensa compilación de hoteles. Se han recopilado los establecimientos más reseñables, ya sea por su exotismo, por su valor histórico o por su situación dentro de la ciudad. Entre los lugares elegidos, desde hostales a hoteles de lujo.

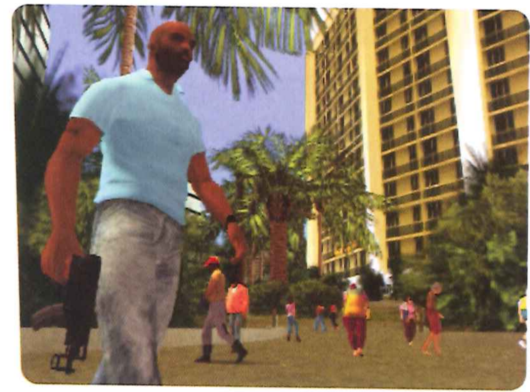




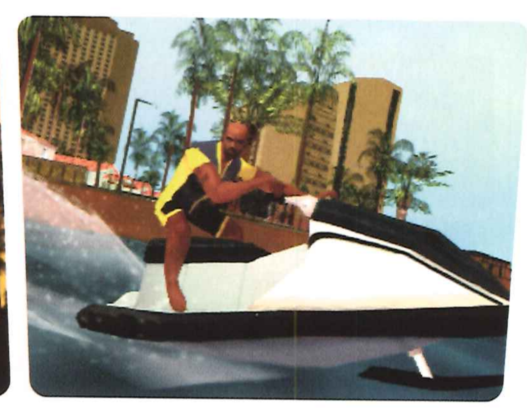
INFORMACIÓN ESENCIAL

Visualmente es la sección más árida de Passport To... Sin embargo, toda la información que contiene te puede resultar de gran utilidad. Aquí puedes ver desde la dirección de la embajada o consulado (si lo hubiera) de España en la ciudad correspondiente, hasta la moneda, consejos e información general sobre la urbe.

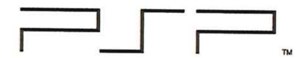













PlayStation® Portable


18+
www.pegi.info

PLAYSTATION 3 INVADE JAPÓN

TOKYO GAME SHOW 2006

PS3 SE CORONÓ como la auténtica protagonista del Tokyo Game Show 2006. Una feria antológica


POR GRADIUS

Es difícil resumir todo lo visto y vivido a lo largo de los pasados 22, 23 y 24 de septiembre en el recinto *Makuhari Messe*, nuevo centro neurálgico de los videojuegos tras las drásticas reformas sufridas por el E3. La nueva edición del **Tokyo Game Show** se convirtió en tres días de auténtica locura japonesa a la que asistimos por cortesía de SEGA España. Un sinfín de declaraciones, sorpresas y nuevas obras maestras que os iremos desglosando a lo largo de los próximos meses hasta la llegada de **PS3** a territorios PAL en marzo de 2007. Los días 11 y 17 de noviembre son las fechas establecidas para el lanzamiento de la consola en Japón y EE.UU., lo que nos ha permitido disfrutar de avanzados estados de desarrollo de clásicos que acompañarán a la máquina desde su nacimiento. Basta echar un vistazo a cualquiera de las pantallas que publicamos en este reportaje para hacerse una idea del verdadero significado de las palabras «alta definición». Y para finalizar, las siempre agradecidas cifras que acompañan al cierre de un evento como el que nos ocupa, sin duda las más fructíferas de los últimos años: récord de asistencia y juegos presentados (más de 192.000 visitantes y 573 títulos respectivamente), 200 **PS3** repartidas por todos los *stands*, 27 títulos jugables, alta presencia de **PS2** y **PSP** con más de 100 y 33 juegos en desarrollo... Ken Kutaragi augura un reinado para **PlayStation** durante los próximos diez años. Tras las buenas sensaciones recogidas en Japón, sería una locura llevarle la contraria.

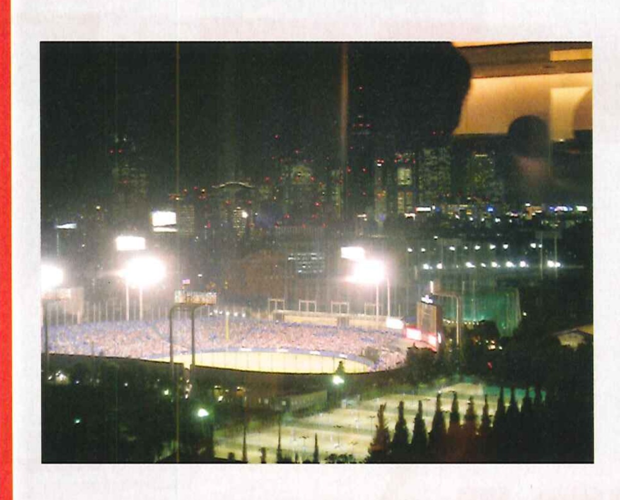


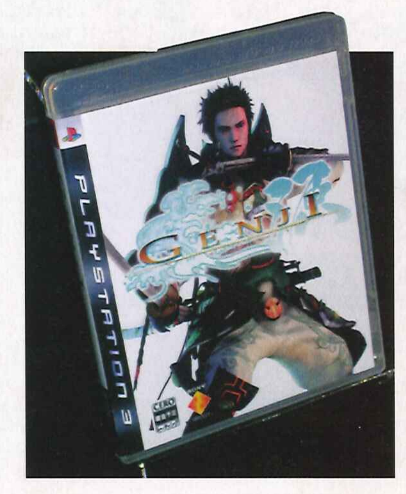
CONFERENCIAS

Kutaragi San fue el maestro de ceremonias del TGS 2006. Más tarde se sumaron Kaz Hirai , Phil Harrison y David Reeves



Una vez más lo consiguió. La responsabilidad de demostrar y convencer al mundo de contar con el mejor sistema de entretenimiento capaz de recoger el testigo de **PSone** y **PlayStation 2** no era tarea fácil, más aún si tenemos en cuenta las continuas críticas vertidas hacia **PS3** desde el pasado **E3**. Pero Ken Kutaragi, con la ayuda de los máximos directivos de las divisiones americana y europea de la compañía afincada en Tokio, consiguió fascinar una vez más a prensa y público, convirtiendo las siglas **PS3** en las más nombradas de todo el *show*. En las declaraciones realizadas como maestro de ceremonias el 21 de septiembre hizo interesantes anuncios, como la bajada de precio de la versión de 20 GB en territorio japonés (ahora a 335 Euros aprox.), la inclusión de la entrada HDMI para este mismo modelo y funciones de retrocompatibilidad mediante descargas On-line con juegos de 16 y 32 *bits* (el funcionamiento aún por confirmar). Ese mismo día y en las oficinas centrales de **Sony**, Phil Harrison mostró a la prensa las funciones de la barra de navegación principal, bautizada como *Cross Media Bar* (XMB). Un menú similar al de **PSP** desde el que podrás acceder de forma intuitiva a todas las opciones de la máquina, reproducción de música, vídeo, fotos y navegación por Internet incluido. **PlayStation 3** sobrevoló Tokio durante tres intensos días, tiñendo de negro una ciudad donde ya de por sí **PlayStation** abandera el mercado del ocio electrónico.







TOKYO GAME SHOW 2006

La mayor edición de la feria japonesa hasta la fecha mostró más de 30 títulos para PS3. Aquí tienes un pequeño listado...

- VIRTUA FIGHTER 5
- SONIC THE HEDGEHOG
- VIRTUA TENNIS 3
- GRAN TURISMO HD
- RESISTANCE: FALL OF MAN
- HEAVENLY SWORD
- GENJI: DAYS OF THE BLADE
- LAIR
- AFRIKA
- EVERYBODY'S GOLF 5
- MONSTER KINGDOM: U.R.
- WHITE KNIGHT STORY
- THE EYE OF JUDGEMENT
- WARHAWK
- MOTORSTORM
- FORMULA ONE
- RIDGE RACER 7
- DEVIL MAY CRY 4
- METAL GEAR SOLID 4
- FINAL FANTASY XIII
- FINAL FANTASY VERSUS XIII
- NINJA GAIDEN Σ
- FATAL INERTIA
- BLADESTORM
- CODED ARMS ASSAULT
- ARMORED CORE 4
- MOBILE SUIT GUNDAM
- ENCHANTED ARMS
- RAILFAN
- FLOW...







MODOS DE JUEGO > Aunque aún no sabemos si el juego contará con modo On-line en PS3, si han trascendido otros detalles como la customización de los diferentes personajes. Podrás convertir a tu luchador en un verdadero «fashion victim».



EILEEN Y EL BLAZE

A los rostros conocidos como Akira, Kage o Sarah hay que añadir dos más, sumando un total de 17. El Blaze está especializado en la lucha libre mientras que la bella Eileen aprendió las técnicas del Kung-Fu (estilo mono) gracias a su abuelo. Como en todos los Virtua Fighter, las llaves y combos especiales están asegurados.

COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **AM#2**
GÉNERO: **BEAT-EM'UP**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **PRIMAVERA 2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1-2**
NIVEL DE DESARROLLO: **70%**

VIRTUA FIGHTER 5

El beat-em'up de AM#2 golpea con fuerza en PlayStation 3 con una conversión que promete trasladar la coin-op al salón de tu casa

La quinta entrega del revolucionario *arcade* de lucha que hizo su aparición en 1993 se encuentra en un rápido y eficaz proceso de adaptación a **PS3**. Y la verdad es que los resultados no podrían resultar mejores. Encontrar alguna diferencia entre lo visto en cualquier salón recreativo de Shibuya o Akihabara y la adaptación a consola mostrada durante el **Tokyo Game Show** se antojaba una tarea imposible gracias al excelente trabajo realizado por los chicos de **AM#2**. Gráficamente, *Virtua Fighter 5* muestra un entorno poligonal nunca antes visto en cualquier otro juego de lucha, con escenarios prácticamente reales donde no faltan los más mínimos detalles. Los personajes gozan de un modelado y animación impresionantes (atentos a los primeros planos), sumando un total de 17 luchadores. Su particular jugabilidad (la estrategia y habilidad en los combates se imponen a la frustrante técnica de aporrear botones) y la incorporación de dos nuevos contendientes (el mejicano, El Blaze, y la experta en Kung-Fu, Eileen) se añaden a la posibilidad de atacar desde diferentes planos de profundidad, convirtiendo a este nuevo episodio en el mejor y más completo de toda la saga. **SEGA** ya ha confirmado el lanzamiento de un *joystick* especial de seis botones para garantizar una experiencia similar a la de la recreativa, así como la inclusión de distintos modos de juego que te permitirán, entre otras cosas, customizar la vestimenta de los personajes. Ve entrenando porque el combate definitivo se librará esta primavera en tu flamante **PlayStation 3**.

LOS PRODUCTORES > Hiroshi Kataoka, Noriyuki Shimoda y Tohru Murayama son tres de los responsables de Virtua Fighter 5.

CALIENTA MOTORES > Si sabes algo de japonés y quieres conocer más a fondo los aspectos que rodean al juego, ya está disponible su página web: virtuafighter5.jp

¿REAL O VIRTUAL? > Los primeros planos muestran todo el potencial de PlayStation 3. Los gestos, texturas y animación de cada elemento en pantalla convierten estos momentos en los más impresionantes de todo el juego.

PROFUNDIDAD > Los escenarios, además del poder de distracción que poseen gracias a la excelente factura con la que han sido creados, disponen de diferentes planos de profundidad desde los que podrás golpear a tu oponente.









ACCIÓN Y PLATAFORMAS > Sin renunciar a su mecánica plataformera, la acción estará presente en Sonic The Hedgehog con diferentes tipos de armas. Los combates On-line aún están por definir.



MASAHIRO KUMONO
PRODUCTOR

Máximo responsable de este nuevo Sonic, Mr. Kumono respondió a nuestras preguntas el pasado 21 de septiembre en el Makuhari Messe. Además de contarnos los problemas que están teniendo para tener lista la versión para PlayStation 3 el día de su lanzamiento (en Japón se ha retrasado hasta el 21 de diciembre) nos contó el gran esfuerzo que están dedicando a captar el espíritu de los antiguos Sonic y trasladarlo una vez más a un complejo universo 3D. Y es que, como reza el eslogan publicitario, la potencia sin control no sirve de nada.







HABILIDADES > Poco podemos desvelar sobre las características principales de Sonic, pero lo que sí es seguro es que la velocidad seguirá siendo su punto más fuerte. Así, el enigmático Silver dispondrá de poderes telequinéticos que le permitirán transformar la energía a su antojo y Shadow será un gran especialista en el manejo de vehículos.

COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SONIC TEAM**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **21-12-06 / 17-11-06**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1**
NIVEL DE DESARROLLO: **80%**

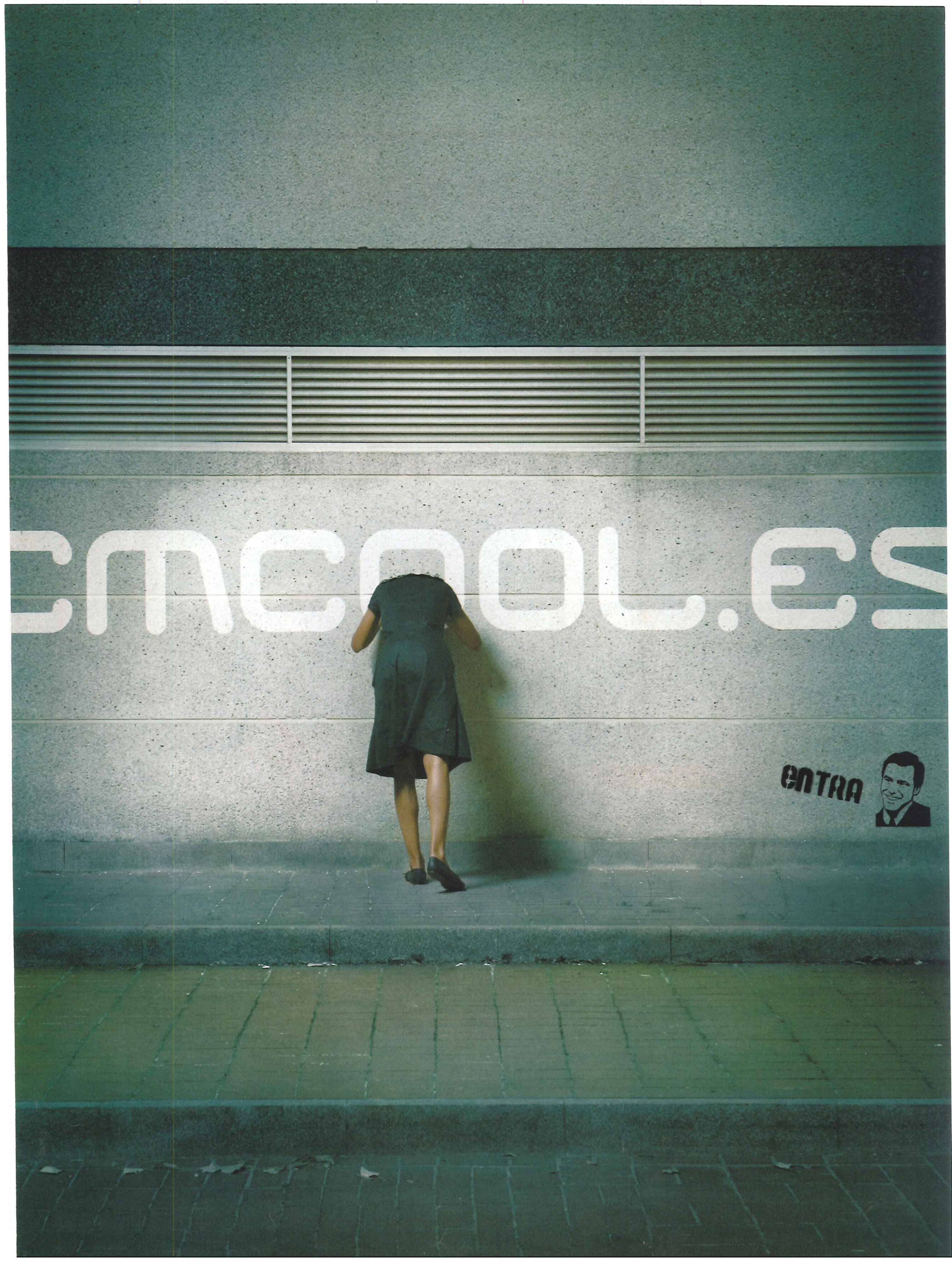
SONIC THE HEDGEHOG

La mascota de Sega celebra su cumpleaños en alta definición

Tras protagonizar más de 30 títulos y vender más de 40 millones de unidades en todo el planeta, con esta entrega para **PS3** el erizo azul nos recuerda que aún le queda cuerda para rato. En su 15 aniversario, Sonic luce para su nueva aventura un *look* más adulto, más cercano a lo visto en *Shadow The Hedgehog* pero con una mecánica y desarrollo que intenta acercarse a los primeros *Sonic Adventure*. Con tres personajes jugables (a la mascota de **Sega** le acompañarán Silver y Shadow) y un sensacional apartado gráfico (se ha empleado el *engine Havok*), ***Sonic The Hedgehog*** promete devolver la gloria perdida a un personaje que, tras dos generaciones lúdicas, aún no ha encontrado su sitio fuera de las 2D. El esfuerzo y experiencia de **Sonic Team** puede suponer toda una alegría para millones de *fans* que esperan un regreso a la altura de un personaje legendario.







cmcool.es
ENTRA



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **AM#3**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **PRIMAVERA 2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1-4**
NIVEL DE DESARROLLO: **50%**

VIRTUA TENNIS 3

Power Smash 3 consigue punto, set y partido en Japón

La franquicia *Virtua Tennis* goza de una excelente reputación en todo el mundo. Esta última entrega no pretende revolucionar los esquemas jugables de la saga (aunque tampoco los necesita, con tres botones estarás enganchado a la consola durante horas y horas), pero sí el apartado técnico e IA con la llegada de **PlayStation 3** y su gran potencia de proceso. Aunque la *demo* mostrada en el **TGS** resultaba excesivamente fácil, debido a que el juego se encuentra a un 50% de desarrollo, ya nos dejaba entrever lo que nos encontraremos en la versión final, similar a los resultados de la placa *Lindbergh* en los salones recreativos. Con el clásico modo Carrera, donde podrás convertirte en cabeza de serie partiendo de cero, y un total de 20 conocidos jugadores disponibles (13 masculinos y 7 femeninos), también contarás con los habituales minijuegos (diez completamente nuevos y otros dos aparecidos en anteriores entregas) para completar una oferta irresistible. Todo un clásico deportivo que en Japón será exclusivo para el sistema de **Sony C.E.**

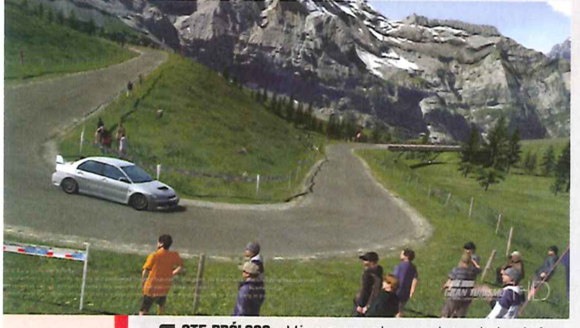
MIE KUMAGAI > La productora del juego y presidenta de AM#3 nos confesó estar muy orgullosa de los resultados obtenidos tanto en la física (han contado con mejores estudios para la captura de movimientos) como en los diferentes minijuegos.

NÚMEROS UNO > Los más importantes cabezas de serie han sido recreados con un realismo absoluto. Amelie Mauresmo, Roger Federer o Rafa Nadal son sólo tres ejemplos de los 20 jugadores disponibles.


CMCOOL.es
TU DINERO Y TODO LO QUE TE INTERESA
EN EL MISMO SITE
¿QUIERES? PUEDES.
CAJA MADRID







■ **GT5 PRÓLOGO >** Más o menos es lo que se desprende de esta fracción de GT HD, acercarnos a la verdadera incursión de Gran Turismo en la potencia y capacidades de PS3. La llegada de GT5 se espera para 2008.

GT HD PREMIUM

El verdadero aperitivo hasta la llegada de GT5 se presenta a 1080p y con un marcado componente On-line

Gran Turismo HD se dividirá en dos diferenciadas modalidades de juego, cargadas de un alto porcentaje On-line. Esta nueva entrega protagoniza la verdadera incursión de **Polyphony Digital** en la era de la alta definición, con dos nuevos circuitos y 30 coches a tu disposición corriendo a 1080p. La incorporación de una tienda *PlayStation Store* te permitirá descargarte un escenario más y 30 nuevos bólidos el día de lanzamiento de **PlayStation 3** en Europa, además de permitirte acceder a una nueva comunidad de usuarios con los que te podrás enfrentar, al fin, a través de Internet. La experiencia de juego es similar al de un *Arcade*, con partidas que no excederán más de 10 ó 20 minutos si es lo que

GT HD

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **POLYPHONY DIGITAL**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **DICIEMBRE 2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1**
NIVEL DE DESARROLLO: **60%**

GT HD CLASSIC

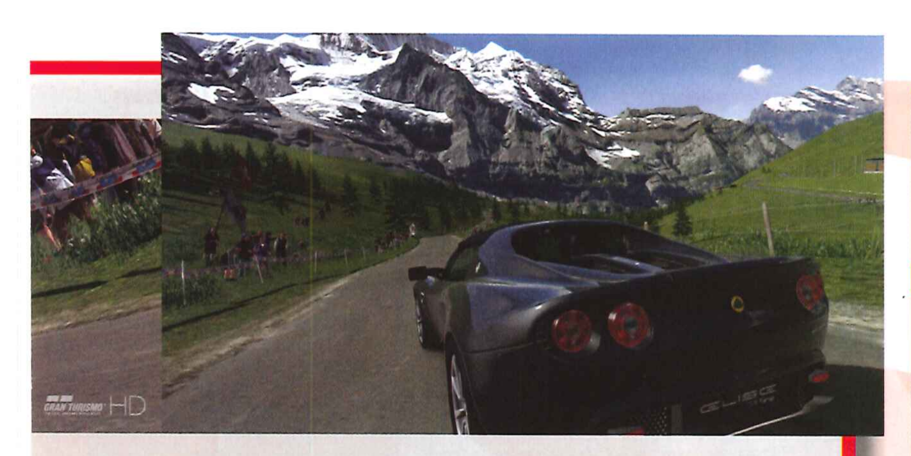
El Gran Turismo 4 con el que todos habíamos soñado se convierte en una de las modalidades de juego de GT HD

Construir desde cero un *GT4* a 1080p. Así podríamos resumir lo que ofrece esta segunda opción de *GT HD*. Con más de 770 vehículos, 50 escenarios y 4.500 piezas disponibles a través de Internet, la modalidad *GT HD Classic* te permitirá disfrutar de la misma experiencia de juego que ya pudiste degustar en *Gran Turismo 4* pero con un completísimo modo On-line que incluye las competiciones a través de Internet que siempre habías soñado desde que este servicio se implementara en **PlayStation 2** hace ya varios años. Al igual que en la categoría *Premium*, a través de *PlayStation Store* podrás ir actualizando diferentes características del juego: desde carrocerías y circuitos hasta IA y daños en nuestros vehículos, con un precio por descarga aún sin confirmar para territorio occidental (en Japón los coches costarán cerca de 1 Euro, mientras que los escenarios entre 2 y 5 Euros). De este modo, llegamos a la conclusión de que **Polyphony Digital** se ha tomado en serio las peticiones de miles de usuarios que pedían la integración en la red de redes del mejor simulador de coches jamás creado. *GT HD* se convierte de este modo en el juego que exprimirá a fondo el servicio On-line de **PS3** y sus capacidades de comercio electrónico, una característica que, aunque en Japón y EE.UU. funciona con total normalidad, tendremos que ver cómo se adapta a los diferentes territorios PAL. Y es que los usuarios de consola, hasta el momento, no estamos acostumbrados a tener que pagar para poder jugar...









quieres. Tras el acuerdo alcanzado con la escudería italiana **Ferrari**, se han añadido diferentes modelos que, junto a los hiperrealistas escenarios (el único jugable en la feria te trasladaba a lo alto de un entorno natural muy similar a Los Alpes suizos) y la clásica jugabilidad de cualquier *Gran Turismo*, conforman la más cercana experiencia de conducción jamás lograda en una consola. Yamauchi - san ha confirmado la actualización de este modo de juego con paulatinas descargas que permitirán aumentar la IA de la CPU, integrar daños y golpes en diferentes carrocerías e incrementar el número de trazados y coches de tu garaje. El precio de estas descargas aún está por confirmar.







¿TE GUSTA CONDUCIR? > Recorrer los bellos parajes de la saga Gran Turismo en alta definición es uno de los principales atractivos de la modalidad Classic.



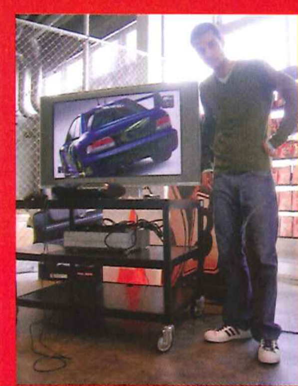


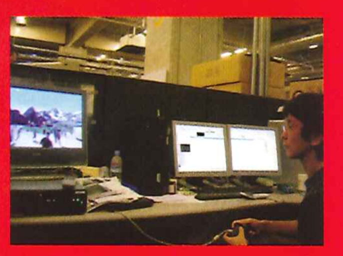




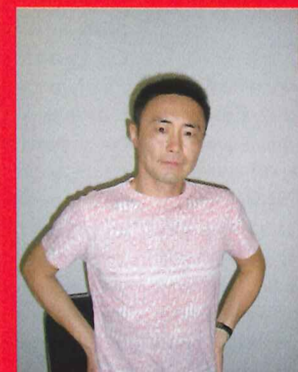
MÁS ESCUDERÍAS

Gran Turismo cuenta con la mejor y más completa recreación de coches vista en cualquier videojuego. En GT HD disfrutarás de un nuevo y flamante aliado: la escudería Ferrari. Los programadores de Polyphony Digital han llegado a un acuerdo con la marca italiana para incorporarla en sus juegos a partir de ahora. Entre las joyas que pudimos ver durante la feria, también se encontraban los clásicos Subaru Impreza y Toyota Celica, así como el Lotus Elise o el Mazda Eunos Roadster.











LA RECOMPENSA > El duro trabajo y perfeccionismo de la compañía nipona se ve reflejado en altas ventas y premios desde sus inicios. Más de 45 millones de GT despachados hasta el momento así lo acreditan.





UN DÍA EN POLYPHONY

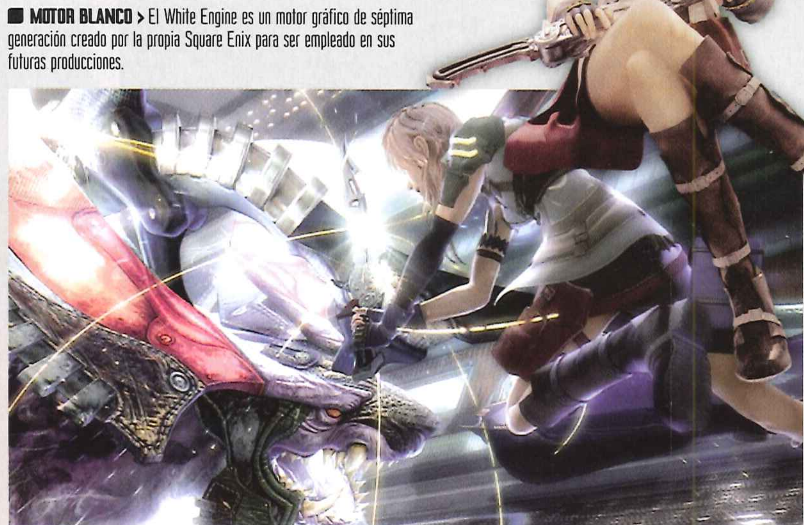
La mañana del 22 de septiembre resultó de lo más fructífera. Las oficinas de Polyphony Digital se pusieron a nuestra entera disposición para mostrarnos cómo es un día de trabajo con Gran Turismo. A pesar de caer en sábado y en medio de una importante Feria, pudimos ser conscientes de la alta exigencia que supone trabajar con un producto como GT. Además de conversar con Kazunori Yamauchi visitamos cada rincón de una oficina donde puedes encontrar cualquier bien de primera necesidad, gimnasio incluido.







MOTOR BLANCO > El White Engine es un motor gráfico de séptima generación creado por la propia Square Enix para ser empleado en sus futuras producciones.





CHICA «XIII»> Artes marciales, armas blancas, de fuego, granadas... La protagonista del juego sabe emplear lo que haga falta para acabar con los enemigos.

FINAL FANTASY XIII

La trigésimotercera maravilla de Square Enix sigue mostrándose con cuentagotas...

Quien estuvo presente en la conferencia de prensa que ofreció **Sony C.E.** durante el pasado **E3** seguro que recuerda con especial interés el vídeo que mostraba imágenes de ***Final Fantasy XIII*** corriendo sobre el potente *hardware* de **PlayStation 3**. En el reciente *show* de Tokio lo han vuelto a hacer, esta vez en el interior de una sala de cine de acceso muy restringido situada en su impresionante *stand*. En términos generales, esta nueva y espectacular sucesión de imágenes ofrecía más o menos lo que ya habíamos visto con anterioridad. El personaje femenino, aún sin nombre, vuelve a aparecer en todo su esplendor, repartiendo justicia a diestro y siniestro, ya sea con su espada o a tiro limpio. Pero en esta ocasión, y como novedad, aparecen más enemigos aparte de los soldados ya vistos, en concreto un temible monstruo con el que la bella fémina mantiene un duelo. Una gran urbe bajo el ataque de este enemigo también surge, pero lo que más impresiona de todo de este popurrí gráfico es que los programadores han prometido que está renderizado en tiempo real por la propia consola, nada de CG. La ambientación parece ser similar a la del filme *Final Fantasy: La Fuerza Interior*, con complejos futuristas y, en general, un aire mucho más realista que anteriores encarnaciones de la saga. El equipo de desarrollo incorpora a algunos de los mayores genios de la compañía, como Yoshinori Kitase en las labores de producción, Motomu Toriyama como director, Tetsuya Nomura como diseñador de los personajes y Nobuo Uematsu en la composición de la banda sonora. Para esta ocasión se ha creado un nuevo motor gráfico llamado *White Engine* que gestiona todo lo que aparece en pantalla, tanto lo que puede controlar el jugador como los factores externos a él. La acción promete estar mucho más presente; atrás quedaron los rígidos combates por turnos. En cualquier caso, todo apunta a que a este ***Final Fantasy XIII*** aún le queda bastante tiempo de desarrollo por delante, por lo que es probable que no lo veamos por aquí hasta 2008.

COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
GÉNERO: **RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/ EE.UU.): **SIN DETERMINAR**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **1**





BATALLAS FRENÉTICAS > El desarrollo de los combates estará mucho más centrado en la acción que en títulos anteriores.

LA COMPILACIÓN Nº XIII

Fabula Nova Crystallis es el nombre del proyecto que aglutina, además del juego que nos ocupa, el misterioso Final Fantasy Versus XIII, que está siendo desarrollado por el mismo equipo que las dos entregas de Kingdom Hearts.





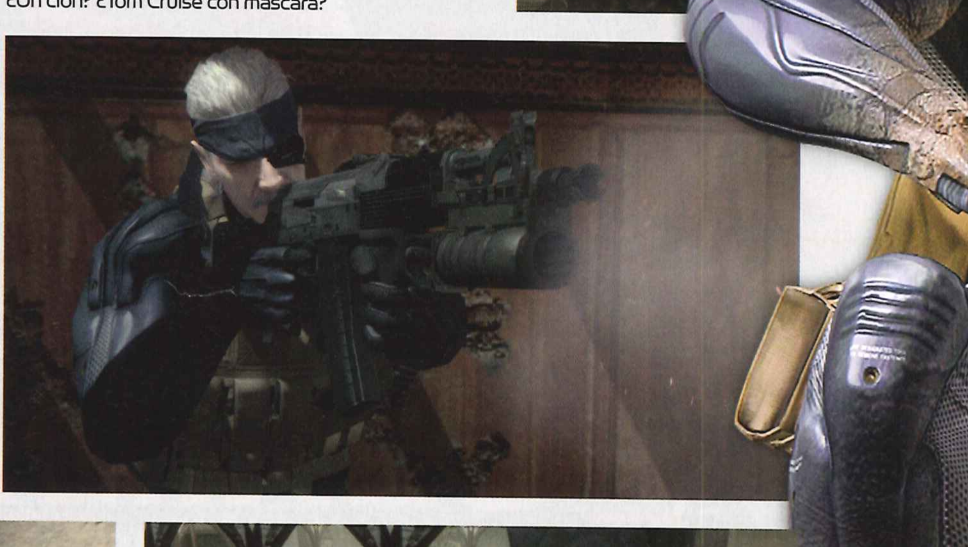
COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KOJIMA PRODUCTIONS**
GÉNERO: **ESPIONAJE TÁCTICO**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **2007/2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1**



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Kojima volvió a sorprender y emocionar con «el canto de cisne» de Snake, una aventura que volverá a revolucionar

Esto de ver el nuevo tráiler de *Metal Gear Solid 4*, el esperado título de **Kojima Productions**, se está convirtiendo en una costumbre de las ferias. El genio nipón (que aunque ya no es el director, sigue ejerciendo las labores de producción) prepara con esmero estas sucesiones de imágenes para que se conviertan en uno de los centros de atención de cada *show* del sector. Aún así, lo que se pudo ver aclaró muchas más cosas que los anteriores, ya que se enseño un *gameplay* real y no sólo secuencias cinemáticas. Un aire de pesimismo y melancolía impregnaba todo el vídeo, algo a lo que contribuía la banda sonora y las palabras que se superponían (cosas como «sin principio, sin final, sin tiempo, sin futuro, sin virtud, sin vicio, sin lugar para los héroes, sin lugar para morir»). Durante los seis minutos de duración se observaba un entorno muy similar al que puedas ver en los noticiarios cuando hablan de los conflictos de Oriente Medio (sólo que añadiendo los gigantescos engendros mecánicos que dan nombre a la saga, claro). El protagonista, un envejecido Solid Snake (se supone que prematuramente debido a su particular constitución) aparecía realizando todo tipo de tretas para acabar o pasar desapercibido ante los enemigos (que por lo visto son dos facciones de guerrilleros enfrentados entre ellos). El camuflaje óptico aparecía en todo su esplendor, mucho más trabajado que antes y con algunos efectos realmente sorprendentes. Esconderse, evitar los enfrentamientos e incluso hacer que los rivales se despachen entre ellos parece que será más recomendable que utilizar la fuerza de las armas. Snake contará con algunos aliados en su lucha, como el pequeño robot que le acompaña y, que pese a su aspecto, es capaz de dejar fuera de combate a un soldado gracias a las descargas eléctricas que genera controlado por Otacon. Siguiendo con los engendros no humanos, un *Metal Gear* bípedo es el protagonista de otra de las secuencias más memorables del vídeo. Su enfrentamiento contra Snake es digno de mención, así como lo es el momento final en el que el protagonista se hace pasar por una estatua ante el desconcierto de los enemigos. Igual de asombroso que la aparición de un joven Snake, o alguien idéntico. ¿Será su hijo? ¿Un clon? ¿Tom Cruise con máscara?





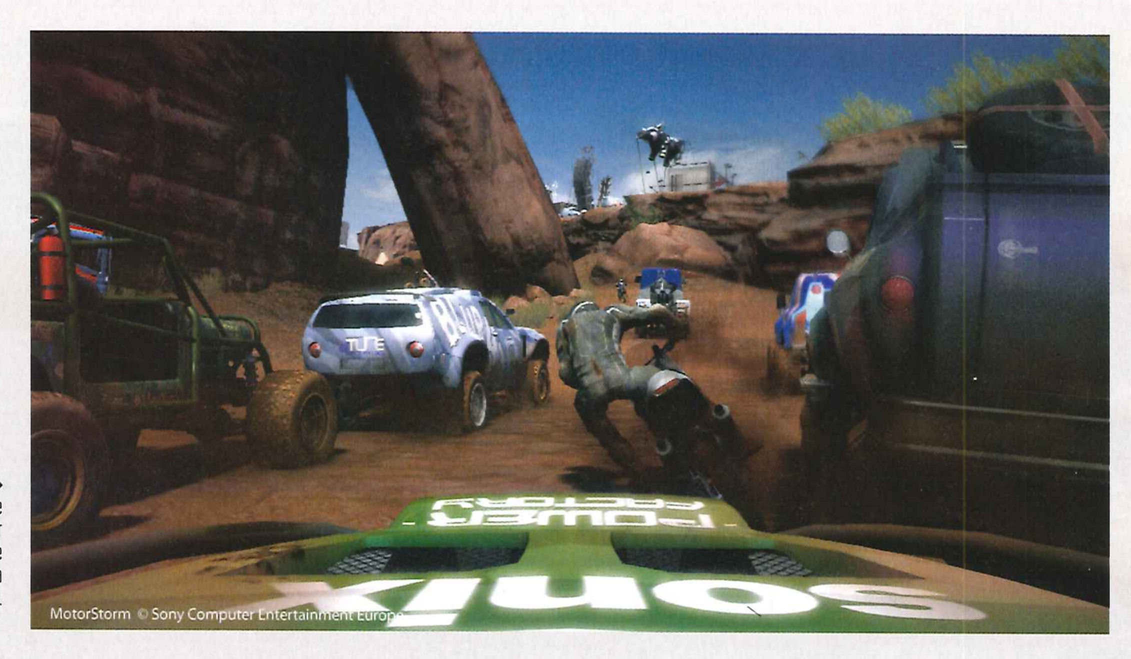
■ **EL OJO MÁGICO >** No, no se trata de una de esas endemoniadas imágenes tridimensionales, sino del espectacular aspecto del nuevo sistema de camuflaje de Snake. No se hace invisible, pero poco le falta. Veremos qué pasa si entra en una casa con el papel pintado tipo película de Almodóvar...

■ **TODO VALE >** En el amor y en la guerra, eso dicen. Snake no está enamorado, así que aplica el refrán a los conflictos bélicos. ¿Quién dijo que las guerras eran algo heróico? Kojima desde luego no lo cree así.

■ **ESCONDIDO >** Antes eran cajas, ahora Snake se camufla en un bidón y se queda más ancho que largo.

■ **INCAUTOS >** Los pobres enemigos del juego muchas veces caen abatidos sin ni siquiera saber de dónde vienen los golpes. Mejor para ellos, así no se dan cuenta de que les derrotó un anciano...

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **EVOLUTION STUDIOS**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **7 DICIEMBRE/FINALES 2006**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1-12**
NIVEL DE DESARROLLO: **60%**



¡ENSÚCIATE! > El motor gráfico hace uso de una espectacular física de partículas que encuentra en el barro a su mejor exponente.

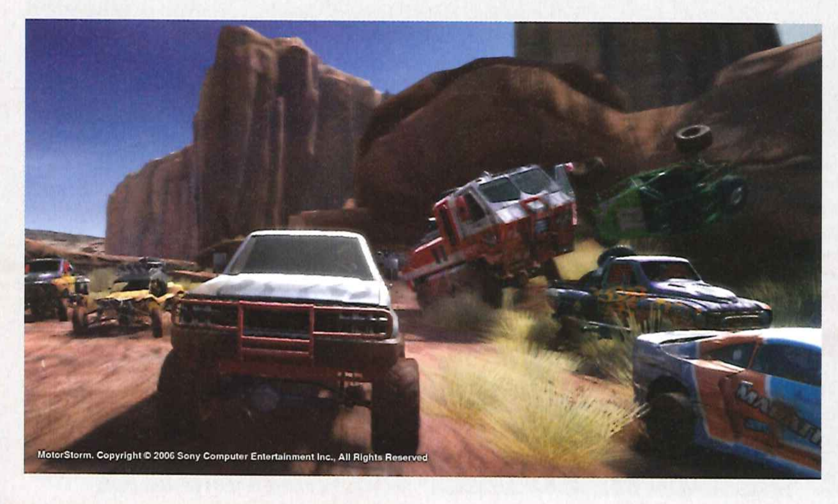
MOTORSTORM

Evolution Studios sigue perfilando su nueva obra maestra, un vibrante arcade de conducción que marcará un antes y un después

Destruction Derby (**Reflections**, 1995) se convirtió en uno de los juegos que abanderaron la primera generación de *software* para **PSone** gracias a su portentoso *engine* 3D y la alta IA de la CPU. ***MotorStorm*** va por el mismo camino tras la última *demo* a la que pudimos jugar en la feria japonesa. **Evolution Studios**, responsables de la franquicia *World Rally Championship*, ha preparado una explosiva mezcla de velocidad, choques y conducción en entornos abiertos que hacen gala de una profundidad, texturas y partículas como el barro que no dejarán de asombrarte una y otra vez. La IA del juego aprovecha la potencia de cálculo del *Chip Cell*, dotando a cada uno de los oponentes de un avanzado comportamiento en carrera. Serás testigo de espectaculares choques ajenos a tu evolución en las diferentes pruebas. La banda sonora estará repleta de conocidos artistas de *rock* o DJ, permitiéndote además introducir tus listas musicales por si estos últimos no se ajustaran a tus gustos. El juego contará además con un total de 12 circuitos y 35 vehículos divididos en 7 categorías. ATV, *buggies*, camiones, motos... Un variado listado de kamikazes sobre ruedas. Además contarás con un completo modo On-line que permitirá no sólo la descarga de actualizaciones en forma de nuevos bólidos y escenarios, sino combates entre un gran número de usuarios al mismo tiempo. Esta primavera, la carrera de tu vida se desarrolla en **PlayStation 3**...



VEHÍCULOS > Suman un total de 35, divididos en 7 diferentes categorías. Variedad que no falte...





DESTRUCCIÓN MASIVA > No hay nada mejor como comprobar la alta IA de la CPU viendo cómo los golpes y destrucciones se suceden de forma ajena a tu vehículo. Una de las características más impresionantes de todo el juego.

FORMULA ONE

La creación de Studio Liverpool reaparece por fin de forma jugable. Vuelve la magia de F1



Año tras año, los responsables de la popular franquicia de F1 en consola se acercan un poco más a la simulación más realista con que haya podido contar un juego de estas características. Con la llegada de la nueva generación, las mejoras en el apartado gráfico permitirán una recreación casi real del campeonato de la FIA en un sistema **PlayStation**, con una física e IA de cada uno de los bólidos que ya quisiera Michael Schumacher para este su último año en carrera. Las repeticiones te harán dudar entre una retransmisión televisiva o la recreación poligonal más perfecta que hayas visto en un título de F1. Contarás con diferentes cámaras para seguir la carrera y compatibilidad con **PSP** si quieres contar con la ayuda de un nítido retrovisor. El simulador con el que siempre has soñado ya está a la vuelta de la esquina. Tras la parada en boxes de **PS3** en Japón y EE.UU., la verdadera competición llega en marzo a todas las consolas de Europa.

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **STUDIO LIVERPOOL**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **DICIEMBRE 2006**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1**
NIVEL DE DESARROLLO: **60%**





BICAMPEÓN > Para cuando la F1 haga su primera aparición en PS3 es posible que nuestro representante español Fernando Alonso ya se haya proclamado bicampeón mundial.

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **INSOMNIAC GAMES**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **11 Y 17 DE NOVIEMBRE**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1-40**
NIVEL DE DESARROLLO: **80%**

RESISTANCE: FALL OF MAN

El primer killer app para la consola de Sony llega de la mano de los creadores de Ratchet&Clank. Killzone puede esperar...

Llevamos siguiendo de cerca a esta auténtica promesa desde hace poco más de un mes. Primero en una intensa visita a las oficinas centrales de **Insomniac** en Burbank (Los Ángeles) y ahora en pleno Tokio durante la celebración del **Tokyo Game Show**. Tras ser testigos de la evolución del título desde su primera aparición en el **E3** de 2005 en forma de *teaser* hasta casi un completo estado de desarrollo, podemos asegurar que ***Resistance: Fall Of Man*** será uno de los primeros juegos que comprarás junto con tu **PlayStation 3**. Enmarcado en un FPS en primera persona, el argumento te situará en el epicentro de una cruenta guerra por salvar al mundo de la amenaza de los *Chimera*, raza alienígena surgida en Rusia en 1951 y que extiende su mortal virus extraterrestre por toda Europa, devastando cientos de ciudades tras su paso. En el papel del sargento americano Nathan Hale eres enviado hasta una Inglaterra sumida en el caos y la destrucción para acabar con la propagación de unos seres que amenazan con dominar el resto del mundo en cuestión de poco tiempo. Con este apocalíptico argumento como telón de fondo **Insomniac Games** ha creado un espectacular *shooter* de portentosos gráficos y excelente jugabilidad. La física y motor gráfico de ***Resistance*** responde a las exigencias de cualquier juego de nueva generación. Llegarás a encontrarte en amplios entornos abiertos donde se dan cita más de 50 personajes al mismo tiempo, cada uno con su propia IA y respuesta en com-



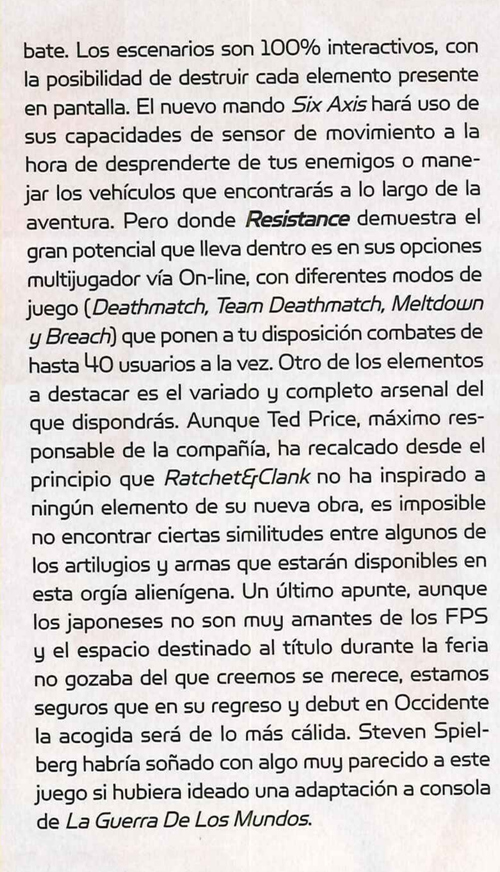






ESCENARIOS REALES > Recorrerás ciudades como York, Nottingham o Manchester. Todas, localizaciones reales en una Inglaterra apocalíptica.

bate. Los escenarios son 100% interactivos, con la posibilidad de destruir cada elemento presente en pantalla. El nuevo mando *Six Axis* hará uso de sus capacidades de sensor de movimiento a la hora de desprenderte de tus enemigos o manejar los vehículos que encontrarás a lo largo de la aventura. Pero donde ***Resistance*** demuestra el gran potencial que lleva dentro es en sus opciones multijugador vía On-line, con diferentes modos de juego (*Deathmatch, Team Deathmatch, Meltdown y Breach*) que ponen a tu disposición combates de hasta 40 usuarios a la vez. Otro de los elementos a destacar es el variado y completo arsenal del que dispondrás. Aunque Ted Price, máximo responsable de la compañía, ha recalcado desde el principio que *Ratchet&Clank* no ha inspirado a ningún elemento de su nueva obra, es imposible no encontrar ciertas similitudes entre algunos de los artilugios y armas que estarán disponibles en esta orgía alienígena. Un último apunte, aunque los japoneses no son muy amantes de los FPS y el espacio destinado al título durante la feria no gozaba del que creemos se merece, estamos seguros que en su regreso y debut en Occidente la acogida será de lo más cálida. Steven Spielberg habría soñado con algo muy parecido a este juego si hubiera ideado una adaptación a consola de *La Guerra De Los Mundos*.

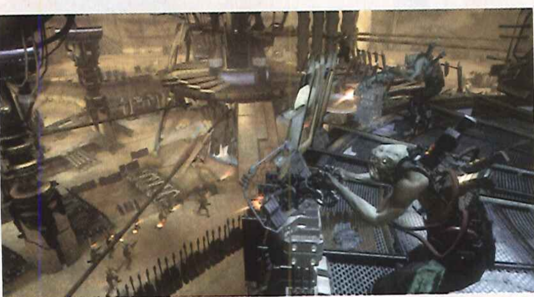




YUGO CHIMERA > Esta raza alienígena no dudará en demostrar su despiadada fuerza si osamos molestarlos. Experimentar con humanos es una de sus aficiones.











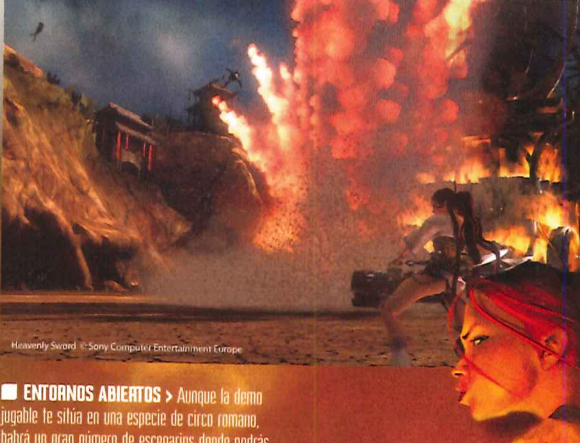
ARMAS Y VEHÍCULOS

Para reducir a un enemigo tan poderoso, Insomniac ha equipado al personaje con un arsenal de lo más completo y variado. Rifles de precisión, bazookas o lanzagranadas son algunas de las armas que dispondrás desde el principio del juego. También podrás hacer uso de la tecnología Chimera.



MODO ON-LINE > Uno de los más completos que hemos visto en PS3 hasta el momento. El modo cooperativo te permite avanzar en el juego con la ayuda de algún amigo aliado.





ENTORNOS ABIERTOS > Aunque la demo jugable te sitúa en una especie de circo romano, habrá un gran número de escenarios donde podrás hacer uso de tus letales movimientos.



HEAVENLY SWORD

La flamante creación de Ninja Theory te sumerge en la acción más brutal y endiablada para PS3. Déjate seducir por la joven Nariko

Aunque la *demo* utilizada en el *Makuhari Messe* era la misma que la mostrada en el pasado **E3**, la creación de **Ninja Theory** se merece una destacada mención por el potencial que encierra cada uno de sus apartados. Con *God Of War* centrado aún en los 128 *bits* de **Sony**, no encontramos un juego que reúna mejor las mismas características de la brutal creación de **SCE Santa Monica Studios** en **PS3**. Un motor gráfico de excepción con un carismático personaje envuelto en una terrible historia de venganza y traición más una jugabilidad que cuenta con la acción más brutal y vibrante son sus señas principales. En el papel de Nariko deberás vengar la muerte de los miembros de tu clan a manos del malvado rey Botan, obsesionado por controlar la espada *Heavenly Sword*, arma que tendrás ahora en tu poder (ésta cuenta con la particularidad de destruir a cualquier humano que ose dominarla). De este modo, tu destino desde el principio del juego ya está fijado, centrando a la joven guerrera en la búsqueda y ejecución del responsable que desencadenó tan dramáticas consecuencias. El arma que portarás dispone de tres movimientos: *Speed Stance* (perfecto para los combates cuerpo a cuerpo), *Power Stance* (la más lenta pero a la vez más poderosa) y *Range Stance* (de amplio alcance). Los miembros de **Ninja Theory** (más de 80) llevan trabajando en el proyecto desde mediados de 2003 y se están asegurando de dotar a todos los elementos del juego de una calidad sólo posible en nueva generación. Si tuviéramos que encontrar una hermana a Kratos, Nariko sería firme candidata. Mortal, bella y poderosa. ¿Quién quiere más?

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **NINJA THEORY**
GÉNERO: **ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1**
NIVEL DE DESARROLLO: **65%**





CÁMARA DINÁMICA > Al ejecutar determinados combos la cámara se alejará o efectuará impresionantes primeros planos que no interfieren en el desarrollo de la acción en ningún momento. En algunas secuencias deberás realizar combinaciones de botones al más puro estilo Resident Evil 4.



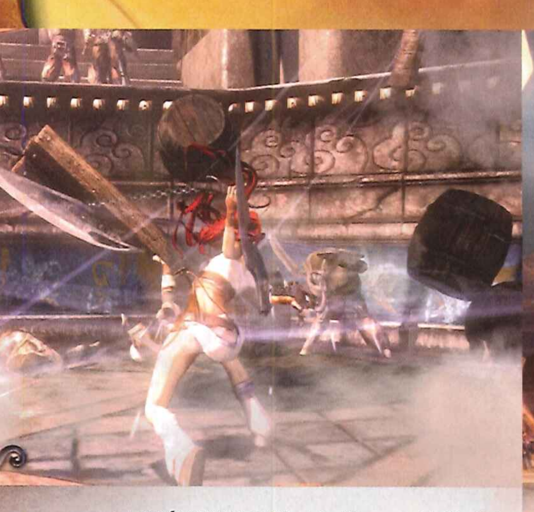
GOLLUM EN PS3

Ninja Theory ha contado con la colaboración del prestigioso actor Andy Serkis, conocido por sus aportaciones en la trilogía de El Señor De Los Anillos o Peter Jackson's King Kong. Le verás interpretar al malvado rey Botan, responsable de la aniquilación del clan al que pertenece Nariko.

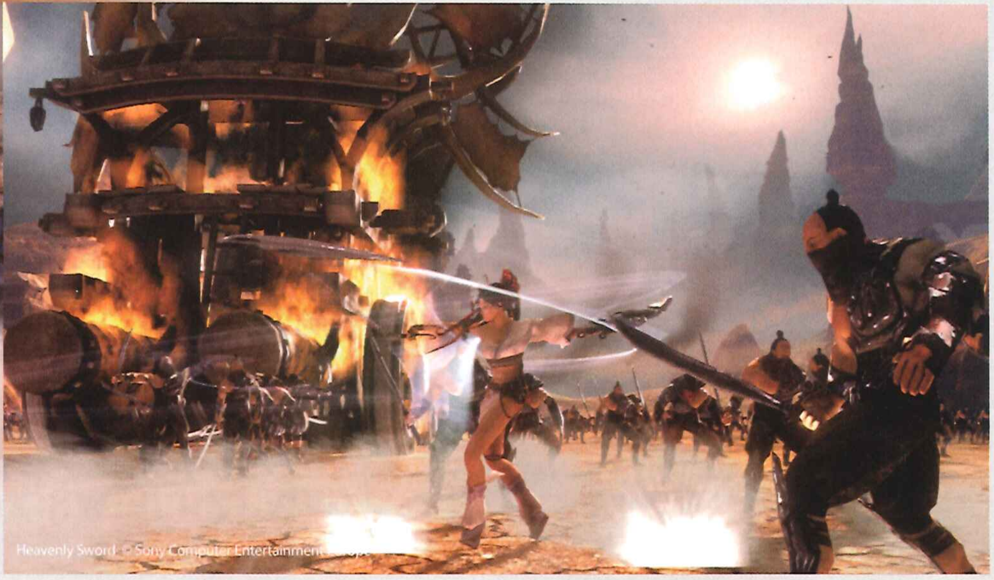




GOLPES Y MOVIMIENTOS > Además de contar con las tres variaciones de la espada podrás hacer uso de los elementos de tu entorno. Arrojar objetos es otra de las posibilidades con la que contarás para eliminar a los enemigos.



ACCIÓN CIEN POR CIEN > Así podríamos resumir la filosofía de Heavenly Sword. Con escasas secuencias cinemáticas que entorpecen el vibrante desarrollo del juego, la obra de Ninja Theory promete convertirse en un nuevo referente dentro del género.



LA CIUDAD QUE NUNCA DUERME...

...ESTA A PUNTO DE DESPERTAR



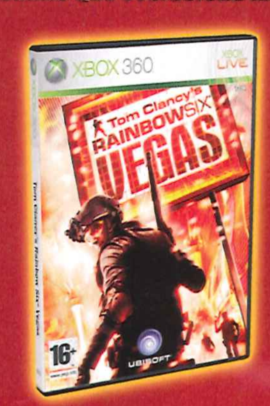
Las Vegas es la zona de recreo de América. Ahora será su campo de batalla.



Actúa en los múltiples escenarios de la ciudad utilizando equipamiento de última tecnología



Juega en modo multijugador con tus amigos, y crea un personaje online que evoluciona mientras juegas.



www.rainbowsixgame.com



www.pegi.info

ask about games .com

Noviembre 2006



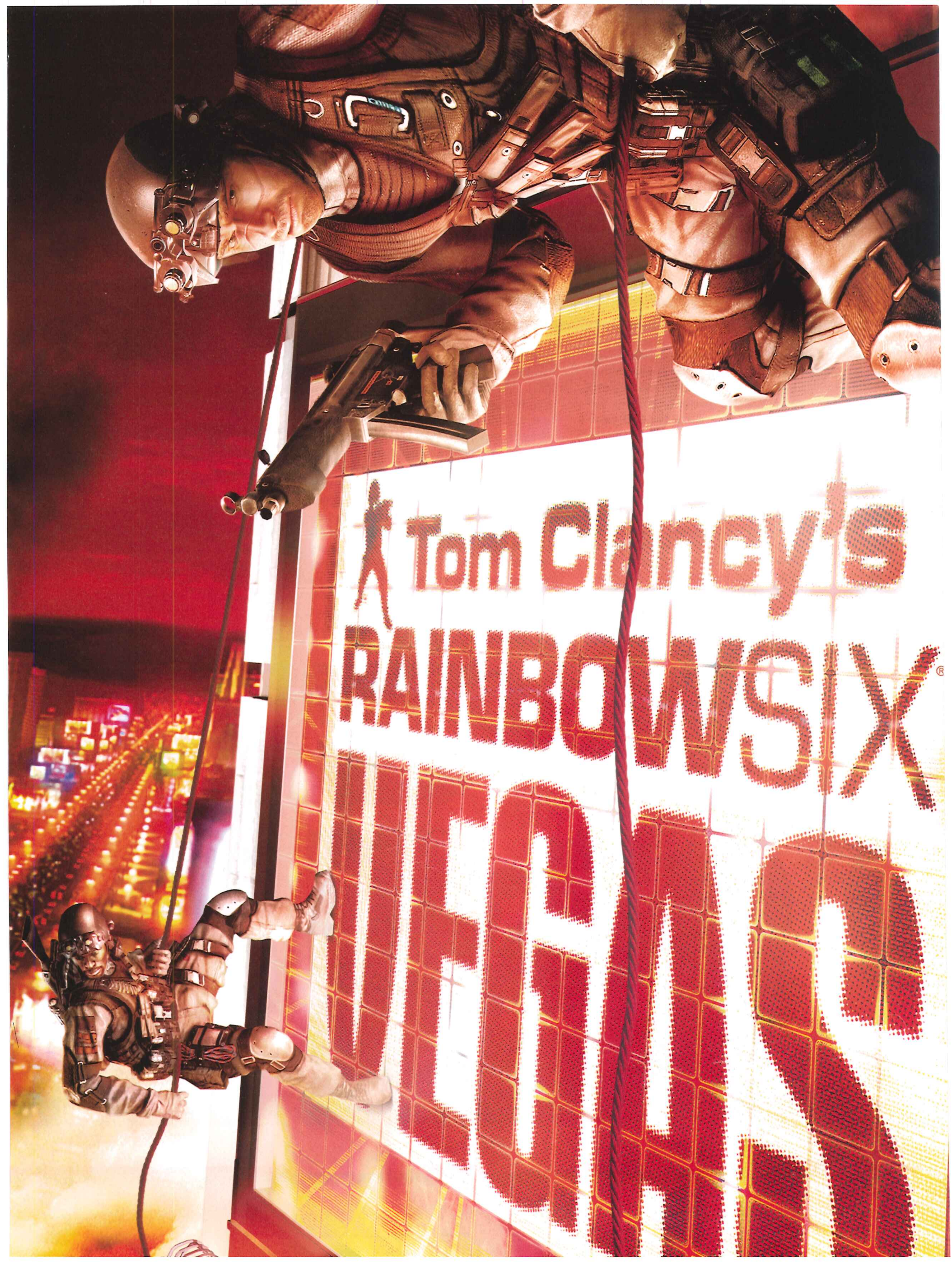


PlayStation 2








Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS

COMPAÑÍA: **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR: **NAMCO BANDAI**
GÉNERO: **ARCADE CONDUCCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **11 / 17 NOVIEMBRE**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1-14**
NIVEL DE DESARROLLO: **75%**

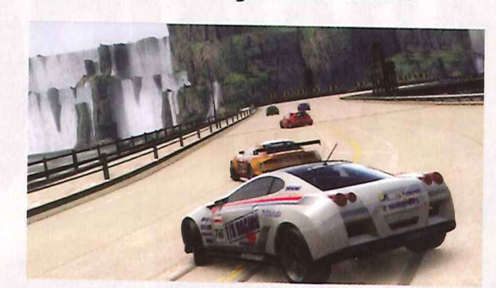
RIDGE RACER 7

El más completo Ridge Racer creado hasta la fecha se posiciona en la parrilla de salida de PS3 . Conducir nunca resultó tan divertido...

La creación de **Namco Bandai** es una de esas franquicias estrella que quitan el sueño con cada nueva entrega anunciada. Su sólo nombre evoca sentimientos que pocos juegos pueden producir a un verdadero amante de los videojuegos. Dispuesto a hacerse un nuevo hueco en la historia, los máximos responsables de la formidable entrega para **PSP** (Masaya Kobayashi como director e Hideo Teramoto así como Hiroshi Okubo en las labores de producción y sonido respectivamente) han preparado un nuevo capítulo exclusivo para **PlayStation 3** que promete convertirse en el más grande y completo *Ridge Racer* creado hasta la fecha. Sus cifras, al igual que las curvas de Reiko Nagase (musa virtual que repite protagonismo en esta nueva entrega) ya nos producen fascinantes mareos: más de 44 circuitos (invertidos incluidos), 40 vertiginosos coches y opciones de customización que van desde las 375.000 posibilidades visuales hasta las 7.150 a nivel de *Tuning*. A todo esto hay que sumarle sus variados modos de juego: *Arcade* (las clásicas carreras rápidas), Carrera (con más de 160 competiciones por hacerte con el primer puesto), *Global Time Attack* (hazte con el récord mundial *Ridge Racer* gracias al servicio On-line de **PS3**), *UFLA Special Event* (eventos descargables) y modo On-line para hasta 14 jugadores al mismo tiempo. El motor gráfico de esta nueva versión supera las expectativas que cualquier seguidor de la saga pudiera imaginar, con una física e iluminación en cada uno de los circuitos que te pondrán los pelos de punta. La conducción sigue gozando del componente *arcade* que tanto nos gusta a los seguidores desde el primer *Ridge Racer*, infinitos derrapes incluidos para deleite de tus más intensas fantasías al volante. Poco más podemos decir de este excepcional debut de la serie en **PS3**. A un 75% de desarrollo, se nos antoja una de las primeras compras obligadas ante su aparición en España el próximo mes de marzo. Hasta entonces seguiremos soñando con nuestra amada Reiko Nagase acompañada de la ya célebre frase: ¡¡*Ridge Raceeeeeeeer...*!!















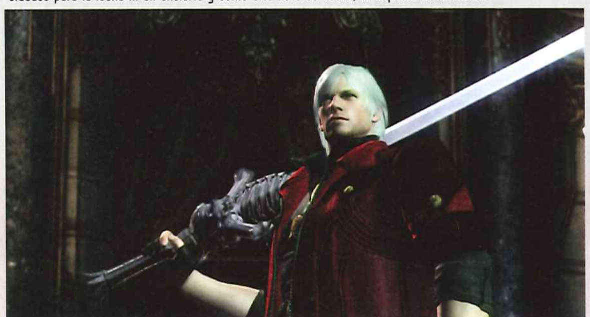
UNIVERSO RR

La inclusión de un completo modo On-line asegura diversión para rato. Al igual que en GT HD, podrás descargarte nuevos coches y circuitos, así como diferentes eventos para llegar al cien por cien de juego completado. Las posibilidades del sistema On-line de PS3 prometen llevar la filosofía de Ridge Racer hasta el infinito.

RIDGE STATE GRAND-PRIX > Así se ha bautizado al nuevo modo Carrera de Ridge Racer 7. Más de 160 carreras te esperan...



UNO DE «NERO» > El nuevo protagonista no tiene nada que envidiar a Dante, ni en capacidades para la lucha ni en chulería y estilo a la hora de vestir, ni siquiera en el tinte...





DEVIL MAY CRY 4

COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
GÉNERO: **ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1**

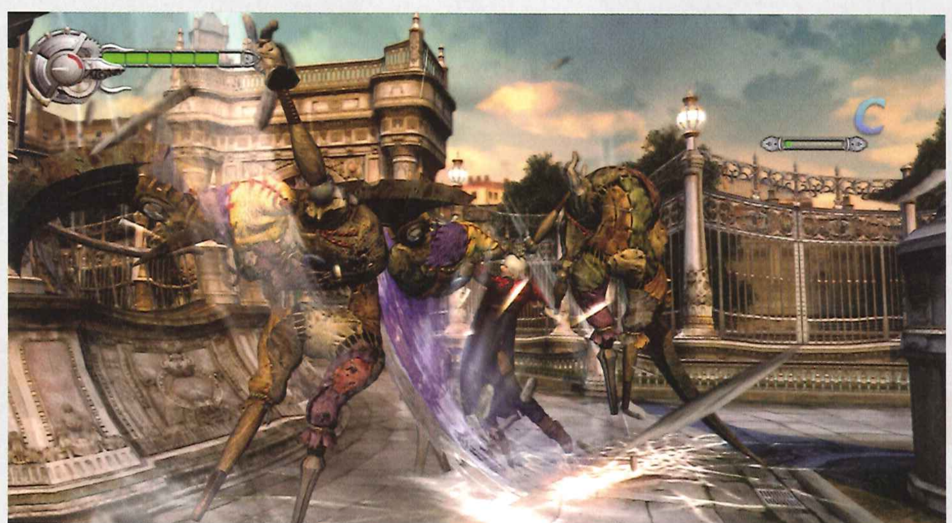
La saga de Capcom debutará en PS3, aunque sin Dante...

Todos echamos de menos este juego durante el pasado E3, de hecho se convirtió en una de las ausencias más sonadas. Tras ser anunciado en la feria de Los Ángeles de 2005, no habíamos vuelto a tener noticias de él. Pero **Capcom** siempre cumple sus promesas y se presentó en el *show* de Tokio con nada menos que una versión jugable, a la que se podía acceder tras aguantar la correspondiente cola. La mayor sorpresa llegó cuando observamos al protagonista de esta *demo*: no se trata del carismático Dante, sino de un jovenzuelo llamado Nero que guarda muchas similitudes con el hijo de Sparda. De hecho porta una gran espada y un arma de fuego en la otra mano, en esta ocasión una especie de revólver sobredimensionado. Pero su característica más llamativa está en uno de sus brazos, una extremidad «demoníaca» que brilla en rojo y le proporciona tremendos poderes, así como la posibilidad de realizar impresionantes movimientos. Todos los que hayan jugado a la última entrega de la saga para **PlayStation 2** se sentirán como en casa desde el primer momento, pues el control y las posibilidades de acción son muy similares. Combinar las dos armas con el puño antes mencionado, lanzar a los enemigos (en la *demo* aparecían las conocidas «marionetas infernales») por los aires, rematarles y recolectar las orbes que sueltan seguirán siendo las bases de su desarrollo. Las peculiares frases que acompañan a los *combos* y los impresionantes enemigos finales también están presentes. Lo que ha cambiado, y mucho, es el factor gráfico. Los escenarios en alta resolución (un bello jardín y una especie de almacén abandonado son las localizaciones que pudimos ver en el *show*) son increíbles, los efectos surgidos de las armas son más espectaculares que nunca, y la animación es tan real que asusta. Sin duda, se convirtió en uno de los triunfadores de la feria por méritos propios.



UN BRAZO PORTENTOSO > La extremidad derecha de Nero le permitirá realizar inacabables combos contra los rivales.





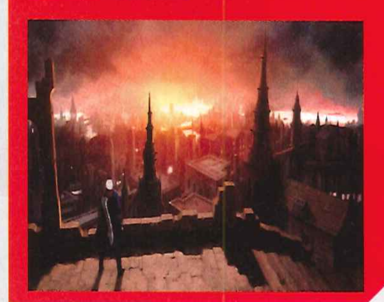
ACABA CON TODOS > El control durante los combates es idéntico al de la anterior entrega de la saga. Si algo funciona, ¿por qué cambiarlo?

BIENVENIDO, NERO

Hace mucho tiempo el mítico Sparda acabó con el Emperador Oscuro y salvó a toda la humanidad. Su legado continúa en la ciudad de Fortuna a través de La Orden De La Espada. Su grupo de élite, los Caballeros Sagrados, está compuesto por los mejores luchadores. Entre ellos está Nero, un joven que se ha propuesto acabar con todos los demonios, incluido el propio Dante.



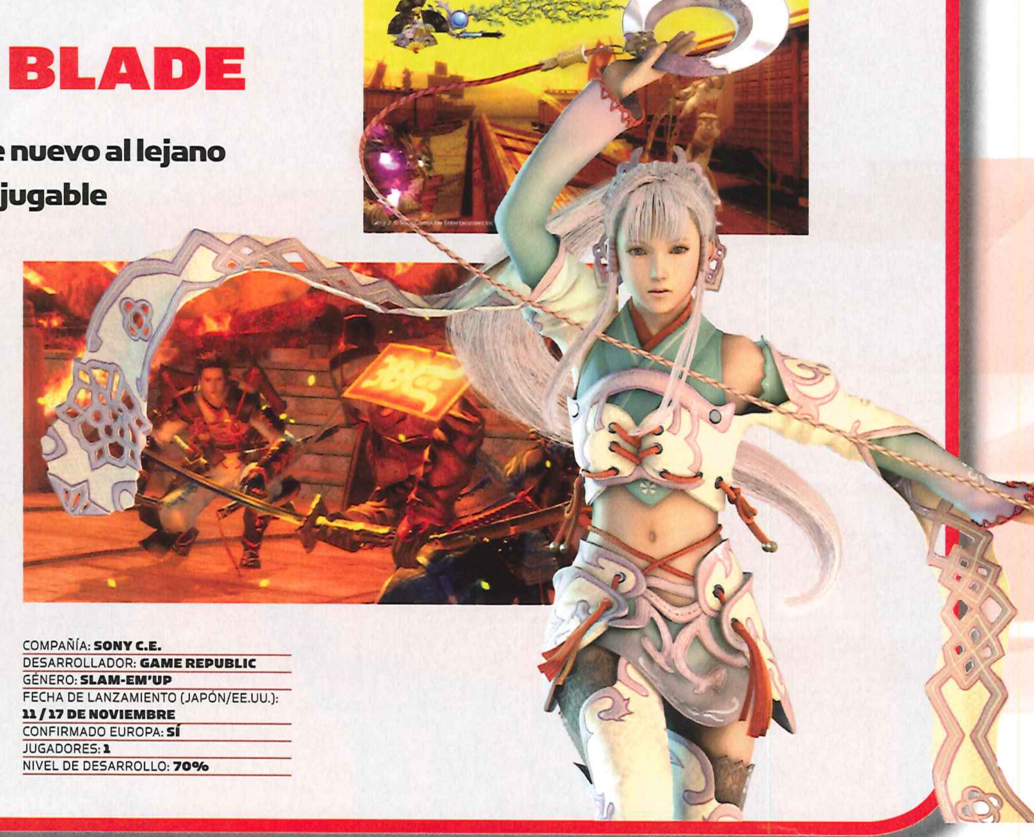






GENJI: DAYS OF THE BLADE

Game Republic te transporta de nuevo al lejano Oriente con esta bella acuarela jugable



Si hay algún estudio de desarrollo capaz de recrear los entornos más bellos y evocadores jamás vistos, ese es **Game Republic**. La nueva actualización de la esperada secuela de *Genji* para **PlayStation 3** lucía mejor aspecto que nunca con un nuevo personaje en acción e inéditas áreas de juego disponibles. La bella Shizuka se suma así a Yoshitsune y Benkei, auténticos protagonistas del primer título para **PS2**. Enmarcado en la eterna lucha entre los clanes del Japón feudal *Heishi* y *Genji*, las novedades de esta secuela respecto al original no sólo van más allá de un preciosista entorno gráfico y mayor número de personajes en pantalla, sino en la posibilidad de alternar entre los cuatro personajes principales en cualquier momento pulsando los botones de dirección de la cruceta del *Six Axis* (así ha sido bautizado el nuevo mando para **PS3**). ***Genji*** se convierte de este modo en uno de los títulos de lanzamiento más prometedores de todo el catálogo de **PS3**.

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **GAME REPUBLIC**
GÉNERO: **SLAM-EM'UP**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **11 / 17 DE NOVIEMBRE**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1**
NIVEL DE DESARROLLO: **70%**

LAIR

Los responsables de Star Wars: Rogue Squadron cambian los X-Wing por los dragones



TUTORIAL > La demo jugable del TGS nos permitía aprender a controlar al dragón protagonista.

El juego de **PlayStation 3** que sorprendió a medio mundo por su hiperrealista recreación de sus dragones protagonistas por fin aparece de forma jugable. Tras un intenso primer contacto podemos decir que, si bien su apartado gráfico no hace justicia a las pantallas que inicialmente suministró **Factor 5** en la primera presentación del juego (la calidad de las texturas ha sido reducida considerablemente), tanto el motor gráfico como la jugabilidad de la *demo* presente en el **Tokyo Game Show** brillaron a gran altura, convirtiendo a este título de acción de tintes épicos y desarrollo similar a *Drakengard* en una de las firmes promesas para la flamante consola de **Sony** de cara a 2007. El manejo del dragón hace uso de las capacidades del nuevo mando *Six Axis*, mientras que los combates a pie se desarrollan con una espectacular solidez del *frame rate* a pesar de los cientos de elementos presentes en pantalla al mismo tiempo. ***Lair*** fue sin duda uno de los juego más atractivos de toda la feria. En poco menos de un año descubriremos si **Factor 5** ha sido fiel a las promesas de crear un nuevo estandarte en el género.

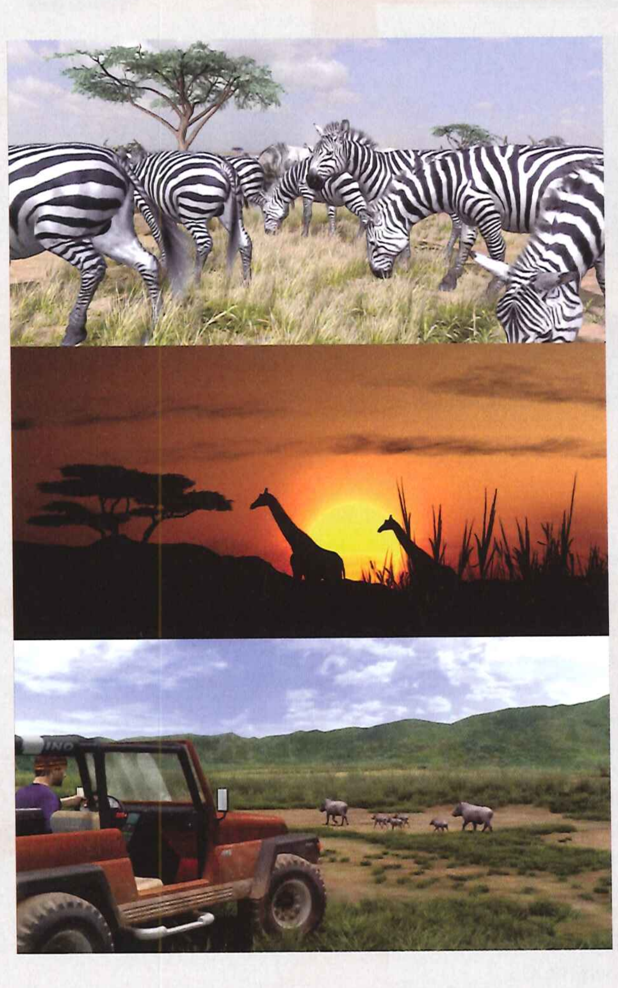
COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **FACTOR 5**
GÉNERO: **ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **PRIMAVERA 2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1**
NIVEL DE DESARROLLO: **50%**

AFRIKA

El enigmático proyecto de Sony sigue mostrando un entorno gráfico soberbio

Muchas son las incógnitas que rodean a esta bella creación de la compañía nipona **Rhino Studios**, subsidiaria de **SCEI**, cuyo máximo responsable (Daisaku Ikejiri) ha estado detrás de títulos como *Everybody's Golf 3* y *4*. En los vídeos mostrados hasta el momento, sólo podemos apreciar una recreación de la vida animal que poco puede envidiar a cualquier documental emitido en las sobremesas de La 2, con una impresionante puesta en escena a tiempo real que pone de manifiesto la potencia del *Chip Cell* y el procesador RSX de **PlayStation 3**. En el último *teaser* que pudimos ver en la feria japonesa, hizo aparición un *jeep* junto al resto de animales ya vistos en anteriores tráilers, lo que no arroja demasiada luz a lo que conocíamos hasta el momento. La mecánica, argumento y desarrollo del juego sigue siendo todo un misterio, lo que llega a convertir a ***Afrika*** en un proyecto que, dado el secretismo que gira en torno a él por parte de la compañía, podemos llegar a considerarlo hasta nuevo aviso como una portentosa *demo* técnica.

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **RHINO STUDIOS**
GÉNERO: **POR CONFIRMAR**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **PRIMAVERA 2007**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **POR CONFIRMAR**
NIVEL DE DESARROLLO: **30%**



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **CLAP HANZ**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **VERANO 2007**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **1**
NIVEL DE DESARROLLO: **30%**



EVERYBODY'S GOLF 5

La popular franquicia de Clap Hanz se estrena sin novedades en nueva generación

Aunque aún le queda un largo camino para llegar a las tiendas de medio mundo, lo que se desprende de esta primera incursión de la popular franquicia *Minna no Golf* en **PlayStation 3** es más de lo mismo que lo visto en **PlayStation 2** y **PSP**. Con unos gráficos que siguen luciendo el particular colorido y *look superdeformed* en los distintos circuitos y personajes, ***Everybody's Golf 5*** muestra un accesible modo de juego a pesar de las altas exigencias del golf, prometiendo diversión a raudales. Con tres escenarios disponibles y dos personajes jugables, la *demo* del **Tokyo Game Show** encandiló a los medios nipones, algo muy habitual debido a la gran popularidad de la que goza esta franquicia deportiva en el país del Sol Naciente. Su lanzamiento en Europa aún no ha sido confirmado por **Sony C.E.** aunque pensamos que, tras distribuir los últimos títulos para **PS2** y **PSP**, es más que seguro verlo por territorios PAL antes de que finalice el próximo año.



LOOK SUPERDEFORMED > Todo sigue igual en la saga Everybody's Golf. Los gráficos lucen un aspecto estupendo, con personajes cabezudos y escenarios muy coloristas.






UN NINJA VETERANO > Ryu Hayabusa, el protagonista de este juego y de toda la saga, lleva ya casi veinte años dando guerra. Empezó en los salones recreativos y desde allí saltó a las consolas de la época.















NINJA GAIDEN SIGMA

La acción más exigente mostrará su mejor cara en PlayStation 3

La letra número 18 del alfabeto griego esconde tras de sí una de las mayores sorpresas del **Tokyo Game Show**. Los programadores de **Team Ninja**, el equipo de desarrollo detrás de la saga *Dead Or Alive* (conocidos internacionalmente, además de por la calidad de sus producciones, por la exuberancia de las féminas que las protagonizan) preparan una especie de *remake* de uno de sus títulos más populares para **PlayStation 3**. A pesar de que los usuarios de **PS2** no pudimos disfrutar de él, con *Ninja Gaiden* revitalizaron una antigua saga protagonizada por uno de estos asesinos silenciosos, conocido como Ryu Hayabusa. El desarrollo estaba muy influenciado por títulos como *Devil May Cry*; acción a raudales, lucha con espadas, muchos enemigos en pantalla, majestuosas localizaciones y un catálogo de enemigos que van desde los típicos *ninjas* enemigos a todo tipo de engendros demoníacos. Para esta nueva versión se ha adaptado este desarrollo añadiendo nuevos niveles, como el pueblo en llamas que pudo verse en el vídeo proyectado en el *show*, y enemigos finales inéditos. También Ryu contará con nuevos movimientos para añadir aún más posibilidades a los combates. Por último, también se ha confirmado que un segundo personaje será jugable. Se trata de Rachel, una cazadora de demonios que va armada (además de con sus atributos naturales) con un gran martillo que maneja como si formara parte de ella.

COMPAÑÍA: **TECMO**
DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
GÉNERO: **ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **2007**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **1**

Con Manager de Liga™ 2007 tú eres el amo.

¡YA A LA VENTA!

Fíchalos... entrénalos... selecciónalos...

Y luego... ¡ponlos a prueba ante tus rivales!

Incluye, entre otras muchas novedades, partidos en 3D de realismo impresionante y un gigantesco mercado mundial de traspasos. Con Manager de Liga 2007 nunca has estado tan cerca de ser un auténtico manager de fútbol.

LA VERSIÓN DE XBOX 360 NO REQUIERE DISCO DURO.





www.codemasters.com/mdl2007



"Es, en definitiva, inigualable" *Zona Juegos*















MONSTER KINGDOM: UNKNOWN REALMS

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **GAME REPUBLIC**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/ EE.UU.): **PRIMAVERA 2007**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **1**
NIVEL DE DESARROLLO: **30%**

¿Fantasmas o samuráis? Game Republic te deja elegir...

Detrás del nuevo proyecto de **Game Republic** se esconden interesantes propuestas que te detallamos a continuación. Para empezar, uno de los máximos responsables que se han escogido para su gestación y desarrollo ha sido Kouji Okada, conocido por ser el padre de la prolífica saga *Shin Megami Tensei*. En la piel de una joven estudiante y un periodista especializado en sucesos paranormales te verás inmerso en un intenso viaje por averiguar qué se esconde en el interior de la misteriosa ciudad de *Remrick*, enclave en el cual se dan cita un total de siete mundos donde capturar e invocar criaturas fantasmales será tu principal objetivo para avanzar en el juego. De este modo, te hallarás dentro de una amplia variedad de entornos que hacen justicia a las capacidades gráficas de **PlayStation 3**, con un *look* y colorido que recuerdan a *Genji: Days Of The Blade*. Una nueva dimensión te espera en *MK: Unknown Realms.*



WHITE KNIGHT STORY

El primer juego de Level 5 para nueva generación, en PS3

Tras hacerse un merecido hueco como una de las compañías desarrolladoras más importantes a la hora de programar *RPG* (la notable saga *Dark Cloud*, los maravillosos *Rogue Galaxy* o *Dragon Quest: El Periplo Del Rey Maldito* así lo atestiguan), **Level 5** se prepara para dar el salto a la nueva generación con un nuevo título que pone de manifiesto toda la experiencia atesorada durante estos últimos años. Y para tan magno acontecimiento el presidente de la compañía está ejerciendo las labores de productor, asegurando que ***White Knight Story*** potencia todo lo visto anteriormente en los juegos de la compañía nipona hasta límites insospechados. Los personajes y escenarios del juego lucen un aspecto más que brillante. En el *teaser* que pudimos ver en el *stand* de **Sony**, un otoñal bosque daba cita a los tres protagonistas del juego, de animaciones portentosas gracias a la técnica de captura de movimientos empleada para ello. El desarrollo de los combates, a pesar de ser un *RPG* por turnos, encierra una gran libertad de movimientos. Una maravilla exclusiva para **PS3**.

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LEVEL 5**
GÉNERO: **RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/ EE.UU.): **POR CONFIRMAR**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **1**
NIVEL DE DESARROLLO: **10%**



■ EL CABALLERO BLANCO > Una vez acumulado un cierto porcentaje de energía podrás transformarte en una gigantesca criatura de fuerza superior.







■ **SECUENCIAS >** Aunque la acción transcurre a lo largo del tablero, cuando efectúes un movimiento las espectaculares secuencias cinemáticas harán su aparición.

THE EYE OF JUDGMENT

Los combates por cartas harán uso de la nueva cámara EyeToy

Con el subtítulo *Conquerors Of 9 Fields* y la confirmación de compatibilidad con la nueva cámara *EyeToy* (capaz de recoger y capturar imágenes en calidad VGA a una velocidad de 60 *fps.*) bajo el brazo llega a **PlayStation 3** este curioso juego basado en los populares combates por cartas que inundan los salones recreativos de medio Tokio. En tableros de 3x3 deberás derrotar a tu oponente consiguiendo ocupar cinco de los nueve espacios, para lo que tendrás que hacer uso de diferentes naipes que te permitirán atacar mediante hechizos o monstruos. **SCEI** ha contado con la estrecha colaboración de Richard Marx («padre» de la tecnología *EyeToy*) en los primeros meses de gestación del juego. Además, ***TEOJ*** promete hacer especial uso de las capacidades On-line de **PS3**, con la posibilidad de comprar cartas a medida que vayas agotando las 30 iniciales (por el momento se han confirmado un total de 110).

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
GÉNERO: **CARTAS**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **PRIMAVERA 2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1-2**
NIVEL DE DESARROLLO: **70%**

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **INCOGNITO**
GÉNERO: **ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **VERANO 2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1-32**
NIVEL DE DESARROLLO: **50%**





WARHAWK

Incognito despliega todo su arsenal por tierra, mar y aire

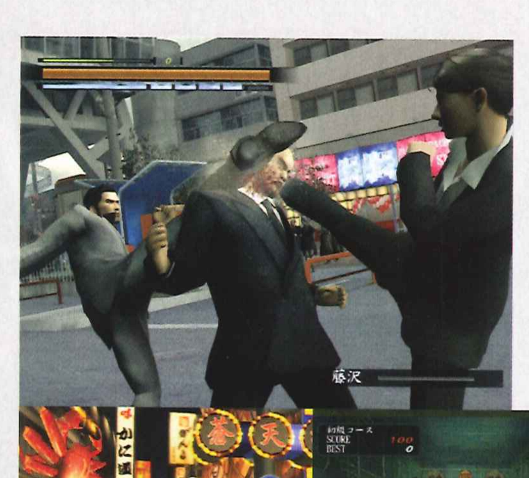
Sirvió como ejemplo durante el pasado **E3** para demostrar las características del nuevo mando de **PlayStation 3** (bautizado como *Six Axis*). Meses más tarde el sensor de movimiento se ha convertido en tan sólo uno de los muchos atractivos que encierra este título ideado por los responsables de la saga *Twisted Metal* o el correcto *War Of The Monsters*. Esta revisión del clásico *Warhawk* que vimos en **PSone** (1995) te pondrá en el mando de un artilugio capaz de desplazarse por cualquier medio terrestre, ya sea tierra, mar o aire. Además de contar con un completo manejo y posibilidades de combate a bordo de una nave, las posibilidades siguen ampliándose una vez el personaje ponga sus pies en el suelo. Tanques, *jeeps*, torretas... Un sinfín de artilugios bélicos a tu disposición para acabar con la invasión del enemigo. Y si tras reducir a cientos de hordas hostiles aún te queda algo de fuerzas para seguir guerreando, su completo modo On-line asegura diversión para un total de 32 jugadores al mismo tiempo. Las capacidades On-line de **PS3** a la máxima potencia.



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SEGA**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **7 DICIEMBRE/-**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
JUGADORES: **1**

Sega lanza en un tiempo récord la secuela de su particular competidor de la saga GTA, ambientado en Japón

Hace sólo un par de meses que la primera entrega de *Yakuza* vio la luz en nuestro país, pero en el **Tokyo Game Show** ya pudimos jugar a una versión casi finalizada de su continuación. La historia de este *Ryu ga Gotoku* (así se le conoce en su país de origen) te volverá a colocar en la piel de Kazuma Kiryu, después de los acontecimientos del primer juego. Tokio y Osaka serán esta vez los escenarios elegidos para ambientar la acción, y de nuevo la libertad del jugador para recorrerlos será bastante amplia. Por lo que pudimos ver, el desarrollo del juego en sí es prácticamente idéntico a su predecesor: una aventura de acción en tercera persona con un fuerte componente de *RPG* en lo que respecta a la evolución del personaje. El universo de los *Yakuza* (la temible mafia nipona) deparará al protagonista multitud de combates con un sistema de lucha que ha mejorado introduciendo nuevos movimientos, como robar el arma a un enemigo o contraatacar si eres lo suficientemente rápido. Pero además de la trama principal, podrás perderte por las calles y participar en multitud de pequeñas pruebas, como los bolos, el béisbol o el golf. Incluso tendrás la posibilidad de decorar tu guarida con todo tipo de elementos (¿quién dijo que los gángsters no tienen estilo a la hora de ornamentar la casa?).



LUCHAS ARCADE > Los combates en el juego se desarrollan de una forma muy similar a los de un auténtico juego de lucha uno contra uno, sólo que con mayor libertad de movimientos.

EVERYBODY'S TENNIS

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **CLAP HANZ**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **14 SEPTIEMBRE/-**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **1-4**

Uno de los últimos *best sellers* para **PS2** en Japón será este *spin-off* de la saga *Everybody's Golf*, una de las preferidas por el público nipón. Con una estética similar a la de *Minna no Golf* y una jugabilidad sorprendente (serás capaz de efectuar variados golpes con tan sólo dos botones), te encontrarás con diferentes modos de juego que reúnen a un nuevo *staff* de personajes de la serie y un delirante modo multijugador vía *Multitap*. Su distribución en Europa es bastante probable.





DAWN OF MANA

COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
GÉNERO: **ACTION RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **21 DICIEMBRE 2006/2007**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **1**

La primera entrega tridimensional de la saga *Seiken Densetsu* aparecerá a tiempo para la campaña navideña, al menos en Japón. El Árbol del Maná que da vida al mundo entero sigue siendo la clave central de un argumento en el que aparecerán personajes de anteriores entregas. Por lo que pudimos jugar, se ha puesto mucho énfasis en la interacción con los bellos escenarios de este juego de rol y acción. Los objetos como rocas, trozos de madera y demás podrán y deberán ser usados de mil formas diferentes para avanzar, y los combates contra los enemigos serán de lo más interactivo.





SHINING FORCE EXA

COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SEGA**
GÉNERO: **RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **30 NOVIEMBRE 2006/2007**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **1**

Uno de los mejores RPG de acción de esta generación, y que desgraciadamente nunca llegó a ver la luz en nuestro país es *Shining Force Neo*. **Sega** revitalizó una de sus sagas más clásicas al optar por un estilo de juego que recuerda a la saga *Diablo*, con un grupo de tres personajes (aunque sólo controlemos a uno) y cientos de enemigos a los que derrotar. Esta secuela sigue por los mismos derroteros y añade novedades como la base de operaciones que podrá ser atacada por el enemigo.



TALES OF DESTINY

COMPAÑÍA: **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR: **TALES STUDIO**
GÉNERO: **RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **22 NOVIEMBRE 2006/-**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
JUGADORES: **1**

Hace ocho años que la saga *RPG, Tales Of...*, debutó en **PSone** y, para conmemorarlo, los programadores del estudio **Tales** han realizado un *remake* adaptado a las posibilidades de los 128 *bits* de **Sony**. El aspecto gráfico poco tiene que ver; ahora todos los escenarios están realizados en unas bellas tres dimensiones, aunque sin perder el encanto de lo clásico que ha hecho popular a la saga. De hecho, los personajes siguen siendo *sprites* bidimensionales diseñados con un gusto exquisito y animados de una forma espectacular. Ahora, además, todos hablan en las escenas más importantes y entre ellos mismos de vez en cuando para aclarar elementos de la historia. El sistema de combate tan característico de la saga se llama AR-LMBS y permite todo tipo de *combos*. Su llegada a nuestro país es bastante improbable, lamentablemente.

CAPTAIN TSUBASA

COMPAÑÍA: **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR: **NAMCO BANDAI**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **19 OCTUBRE/-**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**

Oliver y Benji siguen gozando de una excelente salud fuera de nuestras fronteras. **Bandai Namco** se prepara para distribuir un nuevo capítulo basado en el manga de Yoichi Takahashi, posterior *anime* de éxito que impulsó la práctica del fútbol en el país del Sol Naciente. Prepárate para volver a revivir episodios épicos de la serie de TV, como los encuentros con Mark Lenders, los gemelos Derrick o Julian Ross. Es poco probable que llegue a España.



SIN HACER demasiado ruido, PSP mostró sus nuevas bazas para 2007. Un total de 33 nuevos juegos presentados

La auténtica protagonista de la feria fue, sin duda, **PlayStation 3** pero la portátil de **Sony** se hizo con un especial hueco entre la nueva generación de *software* con sus nuevos periféricos y títulos para 2007. Aunque la mayoría de ellos ya los conocíamos de anteriores ferias, el **Tokyo Game Show** sirvió como escaparate perfecto a obras maestras como *Metal Gear Solid: Portable Ops, Crisis Core: Final Fantasy VII* o los flamantes RPG de **Namco Bandai** y **Level 5**. Además, fuimos testigos de la gran importancia que tendrá esta pieza de *hardware* entre las funciones de compatibilidad de su nueva hermana mayor, al servir como visor de vídeo, imágenes e incluso control remoto conectados vía USB o *Wi-Fi*. Se presentó además un variado repertorio de atractivos colores de los que trascenderán (al menos en territorio japonés) la ya clásica tonalidad plata. Y para los que llevan su **PSP** a todas partes





BIG BOSS > En Metal Gear Solid: Portable Ops volveremos a encarnar al eterno enemigo de Solid Snake. Por fin descubriremos los secretos que encierra este enigmático personaje.



METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

El universo Metal Gear sigue expandiéndose con esta nueva obra maestra que cuenta con un completo modo multijugador

Kojima Productions presentó una nueva versión jugable del esperado *Metal Gear Solid* para **PSP**. En ella se podía disfrutar de un excelente modo multijugador (*Wi-Fi* e infraestructura) que pone de manifiesto el cuidado que están poniendo en el título para convertirle en un auténtico *best seller* en UMD. Además, el juego será compatible con el nuevo GPS (en Japón disponible desde el próximo 7 de diciembre a un precio de 40 Euros aprox.). Siete años después de lo acontecido en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, volverás a acompañar a los carismáticos personajes de Hideo Kojima para descubrir el verdadero pasado de *Big Boss* y su unidad de combate *FOX*, la cual ha comenzado una terrible revuelta por toda Sudamérica. En la piel del eterno enemigo de Solid Snake te encontrarás con un entorno gráfico que explota las capacidades de **PSP** hasta límites insospechados, con una perspectiva en tercera persona que se adapta en todo momento a las exigencias portátiles en cuanto a manejo de la cámara y personaje se refiere. A lo largo del juego irás reclutando a tu particular grupo de soldados que podrás utilizar más tarde en el juego On-line para enfrentarte a otros jugadores. El uso del GPS aún no está definido por completo pero ya sabemos que no sólo te permitirá guiarte a través de los diversos complejos, sino que en el modo multijugador será de especial ayuda.

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KOJIMA PRODUCTIONS**
GÉNERO: **TACTICAL ESPIONAGE ACTION**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **5 Y 31 DICIEMBRE 2006**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
WI-FI/ON-LINE: **SÍ/SÍ**





les esperan más y más contenidos descargables gracias a los cada vez más numerosos **PlayStation Spots** distribuidos a lo largo y ancho del planeta. **PlayStation Portable** cuenta con un futuro de lo más prometedor. A la espera de una confirmación oficial en Europa por parte de **Sony C.E.** de la fecha y precio del GPS y cámara, sólo nos queda rezar para que la mayoría de los títulos que os mostramos a continuación lleguen a territorios PAL.

RATCHET & CLANK : SIZE MATTERS

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **HIGH IMPACT GAMES**
GÉNERO: **PLATAFORMAS/ ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **2007**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
WI-FI/ON-LINE: **SÍ/SÍ**

La incursión de la conocida franquicia para PS2 en la portátil de Sony se deja ver por primera vez en tierras japonesas

A un todavía temprano 15% de desarrollo, el primer título del estudio formado por antiguos integrantes de **Insomniac Games** (**High Impact Games**) goza de todas las características a las que nos tiene acostumbrados la carismática pareja protagonista en los 128 *bits* de **Sony**. Plataformas y acción en un entorno futurista con un siempre agradecido toque de humor. *Ratchet&Clank* reaparecen en **PSP** con una nueva aventura que recoge lo mejor de la serie y lo adapta a la portátil con excelentes resultados. Con un modo *Wi-Fi* para hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, también hará uso de las posibilidades On-line para poder descargarte contenidos exclusivos. ***Size Matters*** hará su debut a lo largo de 2007 retando a Daxter para convertirse en el nuevo referente de plataformas para **PSP**.



ACCIÓN Y PLATAFORMAS > La mecánica de juego sigue los mismos patrones que los anteriores capítulos de la serie. El apartado gráfico, armas, etc. es muy parecido a lo visto en PS2.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **7 DICIEMBRE/-**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
WI-FI/ON-LINE: **SÍ/NO**

APE ESCAPE RACER

Bautizado en Japón como *Sarugetchu Piposaru Racer*, este nuevo *spin-off* protagonizado por los alocados simios de **Sony** promete divertidas partidas multijugador vía *Wi-Fi* y un total de 46 excéntricos vehículos dotados con delirantes artilugios que utilizar para alzarte con la primera posición. Sin confirmación oficial para EE.UU. y Europa, el juego se encuentra en un avanzado 80% de desarrollo.

PARAPPA THE RAPPER

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
GÉNERO: **MUSICAL**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **FINALES 2006/-**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
WI-FI/ON-LINE: **SÍ/NO**



Uno de los iconos de **Sony** para **PSone** (no corrió igual suerte en **PS2**) fue sin duda este gracioso rapero, todo un ejemplo de que la originalidad y excentricidad no están reñidas con un gran juego. En este *remake* del primer título para **PSP** encontrarás todo el encanto musical que hizo gala en 32 *bits*, aderezado de sus carismáticos personajes y un modo multijugador *Wi-Fi* y *Game Sharing* para asegurar cientos de carcajadas con tus amigos.





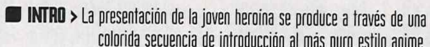
JEANNE D'ARC

Level 5 se estrena en PSP

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LEVEL 5**
GÉNERO: **TACTICAL RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **22 NOVIEMBRE/2007**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
WI-FI/ON-LINE: **NO**

Uno de los anuncios que más revuelo ha levantado últimamente entre la comunidad de usuarios de **PSP** ha sido el desarrollo de un nuevo juego por parte de los creadores de la saga *Dark Cloud* o el último y excelente capítulo de *Dragon Quest*. El resultado es este delicioso *Tactical RPG* que nos recuerda a *Final Fantasy Tactics* por su mecánica y desarrollo. Con un argumento que te situará en la Francia del siglo XV, tomarás el papel de una joven Juana de Arco en su misión por llevar a su patria hacia la victoria en la Guerra de los Cien Años, enfrentándola a criaturas demoníacas además de a las tropas inglesas. Esperamos que algún distribuidor escuche nuestros ruegos y se anime a traerlo a Europa.




INTRO > La presentación de la joven heroína se produce a través de una colorida secuencia de introducción al más puro estilo anime.



TALES OF THE WORLD: RADIANT STORY

Un nuevo capítulo de la prestigiosa saga de Namco Bandai

COMPAÑÍA: **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR: **NAMCO TALES STUDIO**
GÉNERO: **RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **21 DICIEMBRE/-**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
WI-FI/ON-LINE: **NO/SÍ**



El mundo *Terejia* está en peligro. Para reducir a las criaturas que están sembrando el terror entre los habitantes de este mágico paraje, el árbol protector utiliza la poca magia que aún le queda para crear al guerrero que acabará con este intento de yugo y opresión: ¡TÚ! Esta nueva entrega de la saga *Tales Of...* te acerca a conocidas figuras de la serie e incorpora un completo menú customizable para definir los rasgos de tu personaje: edad, género, vestimenta e incluso voz. El sistema de combate es similar al empleado en *Tales Of The Abyss: Flex Range Linear Motion Battle System* (FR-LMBS).

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

La compilación de FFVII llega a su fin con este capítulo para PSP

Presentado a puerta cerrada en el majestuoso *stand* de **Square Enix** (junto al resto de episodios de la saga *Final Fantasy*), el capítulo protagonizado por Zack en su camino por convertirse en soldado de la corporación *Shinra*, aún no se encontraba de forma jugable, teniendo que conformarnos con un espectacular tráiler donde se podían apreciar claramente las figuras de Cloud, Aeris o Sephirot. El estilo de juego se acerca al de un *Action RPG*. Eso sí, el apartado gráfico aprovecha las posibilidades de la portátil de **Sony** de un modo del que pocos juegos pueden presumir, con un detalle y animación de los personajes que a nosotros nos ha dejado sin palabras.



COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
GÉNERO: **ACTION-RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO (JAPÓN/EE.UU.): **PRIMAVERA 2007/-**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
WI-FI/ON-LINE: **NO**





¡ES EL MOMENTO
DE ALCANZAR TU OCTAVO SENTIDO!
SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco
THE HADES
¡EL COMIENZO DE UNA NUEVA BATALLA ÉPICA!
Revive la serie desde la etapa del Santuario hasta la llegada al infierno - Voces originales en japonés - 49 personajes jugables incluyendo los secuaces de Hades y los Santos de Atenea con sus armaduras sagradas - Novedoso sistema de Cosmos mejorado que permite a los jugadores una gran variedad de nuevos ataques contra sus oponentes, contraataques y espectaculares combos - Feroces batallas dinámicas en las que un movimiento equivocado del jugador puede tener consecuencias nefastas
7+
www.pegi.info
PlayStation 2
BANDAI NAMCO Games
TOEI ANIMATION
WWW.ES.ATARI.COM
© 1986 MASAMI KURUMADA/SHUEISHA, TOEI ANIMATION © 2006 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Distributed by Atari Europe SASU

Now loading
videojuegos para soñar



MUNDO COHERENTE > Cuando juegues a Oblivion te sumergirás en un universo fantástico, pero también tremendamente realista. La arquitectura, la vegetación y el comportamiento humano están cuidados hasta la extenuación. Se trata del fruto de más de tres años de desarrollo por parte de Bethesda Softworks.



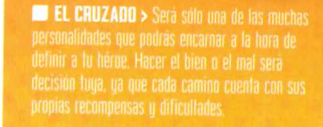






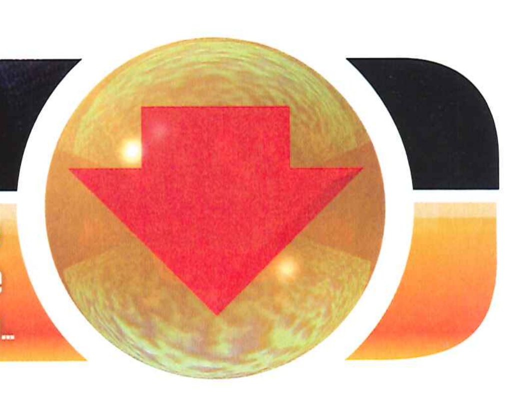






EL CRUZADO > Será sólo una de las muchas personalidades que podrás encarnar a la hora de definir a tu héroe. Hacer el bien o el mal será decisión tuya, ya que cada camino cuenta con sus propias recompensas y dificultades.

En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...







TRANSPORTE RURAL > Para recorrer las grandes distancias del juego lo mejor será recurrir a un caballo. Su precio será bastante elevado, aunque siempre podrás robar uno cuando nadie te vea...



LAS PUERTAS DE OBLIVION > Estos portales flamígeros sirven para conectar la dimensión de la Tierra con la de Oblivion, donde residen las criaturas más monstruosas. Cuando comienza la aventura están empezando a abrise por todo el mundo, con resultados bastante catastróficos. Una de tus misiones será cerrarlas para siempre.

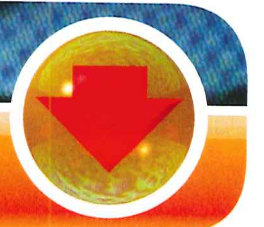
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



PS3 — FECHA DE SALIDA MARZO 2007

Bethesda acaba de anunciarlo y os ofrecemos en primicia las primeras imágenes. El juego de rol que ha inaugurado la siguiente generación dentro del género, y que ha mostrado las posibilidades de estas nuevas consolas, aparecerá en **PlayStation 3** el día de su lanzamiento en Europa. Por si no lo sabes, esta cuarta entrega de la saga que debutó hace ya bastante tiempo en PC propone la experiencia más inmersiva nunca vista en un mundo de proporciones gigantescas. Una ambientación de espada y brujería, vista en primera persona, combates en tiempo real y una personalización del personaje principal sin precedentes son algunas de sus señas de identidad. Dentro del mundo de ***Oblivion*** las normas las marcas tú: dónde ir, qué hacer en cualquier momento... Simplemente contemplar sus impresionantes paisajes, resolver la trama principal o ingresar en uno de los muchos grupos que pujan por el poder mientras te enfrentas a todo tipo de peligros, humanos y no. Comenzarás la historia encerrado en las catacumbas de palacio, para presenciar poco después el asesinato del emperador. >





COMPARACIONES ¿ODIOSAS? > En estas imágenes puedes ver las diferencias gráficas entre la versión para la consola de Microsoft, ya en la calle, y la futura de PlayStation 3. Como observarás, estas desigualdades saltan a la vista en lo que a calidad de las texturas, iluminación y resolución se refieren. Una vez más, la potencia de la nueva consola de Sony vuelve a quedar bien a las claras. ¡Gracias Cell!

PLAYSTATION 3





XBOX 360









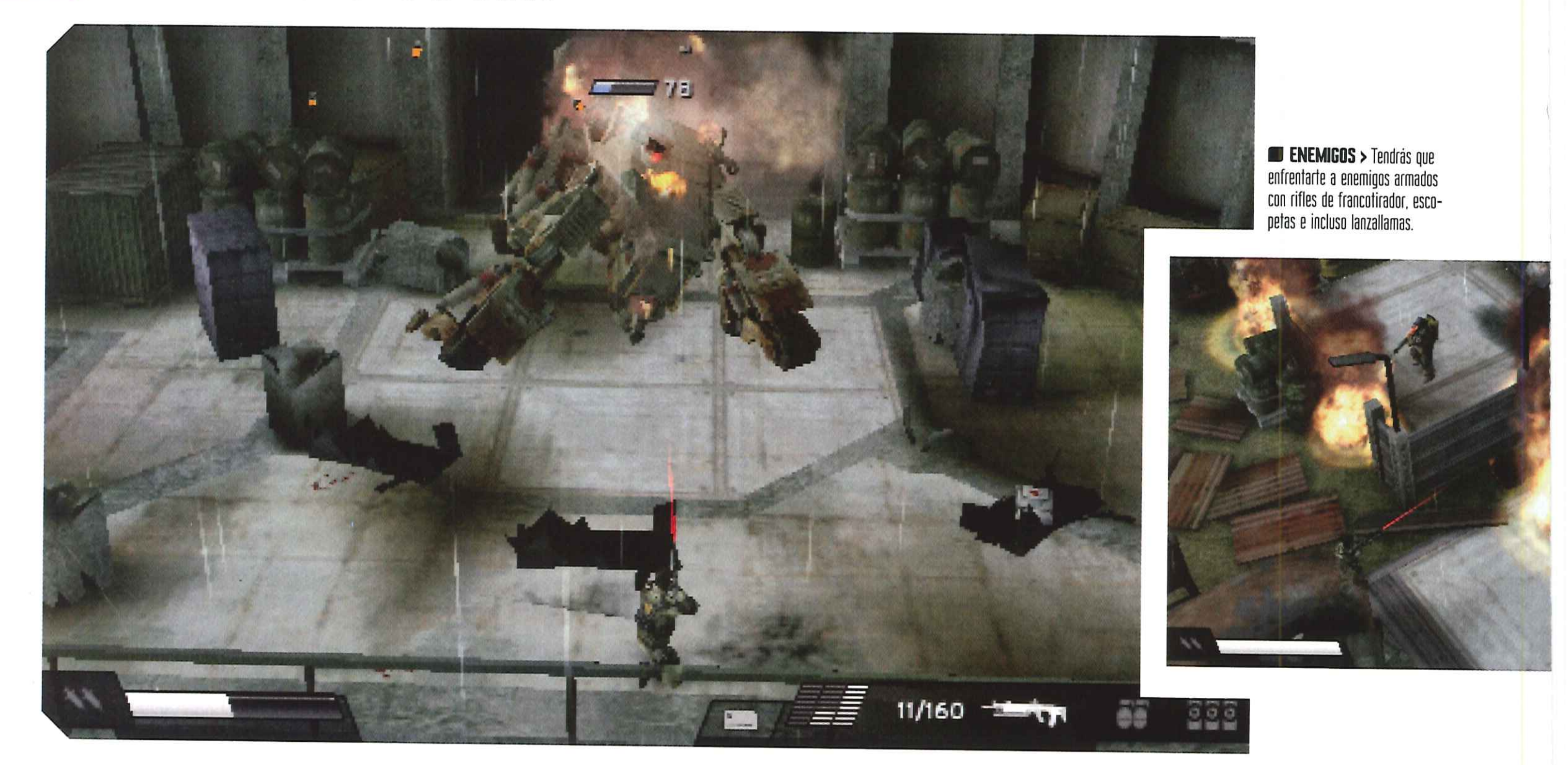
VÍSTEME > A través del menú podrás equipar a tu personaje, de una forma muy intuitiva, con todo tipo de elementos: armas, cascos, botas, escudos, guantes, amuletos y demás.





VIDAS PARALELAS > Cada personaje secundario que deambula por este mundo cuenta con su propia vida y comportamiento. No están ahí sólo para hablar contigo.

A partir de ese momento te convertirás en la única esperanza del reino y deberás encontrar al legítimo heredero antes de que sea tarde y las puertas de ***Oblivion*** se abran y dejen pasar lo que hay al otro lado, una legión de tropas del infierno. El tremendo éxito que ha tenido el juego en los soportes en los que ya ha aparecido se debe, en parte también, a su apartado visual. Nunca antes se había visto en una consola un horizonte tan lejano. Si subes a lo alto de una montaña podrás observar a tus pies con todo grado de detalle pueblos, ciudades y bosques por muy lejos que estén. Los miles de personajes que circulan por este universo también contribuyen a crear la sensación de que te encuentras dentro de algo vivo. Cada uno de ellos cuenta con una personalidad propia, una rutina de vida y una disposición que podrás modificar según tu comportamiento, como en la vida real. Y como buen juego de rol medieval que es, el catálogo de equipamiento para tu héroe (al que podrás crear al comienzo del juego modificando su aspecto, raza e incluso signo astral) es casi infinito. Tú serás el que decida si prefieres un experto luchador, un hábil mago, un ladrón que prefiere el sigilo o un arquero diestro en los enfrentamientos a distancia (o una mezcla de todos ellos). El inteligente sistema de evolución, basado en tus acciones y no en el número de enemigos eliminados hará que cada jugador encuentre su ritmo de progresión ideal. La AVENTURA, así, en mayúsculas, tiene un nombre, y **PlayStation 3** será su mejor anfitrión. Te mantendremos convenientemente informado según se vaya acercando esta maravilla.



ENEMIGOS > Tendrás que enfrentarte a enemigos armados con rifles de francotirador, escopetas e incluso lanzallamas.

PSP



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **GUERRILLA**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

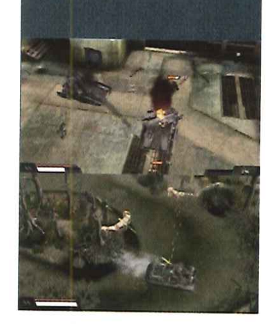
KILLZONE LIBERATION

LA NUEVA DIMENSIÓN DEL SHOOT'EM-UP

Mientras que la mayoría de las compañías intentan copar el mercado con decenas de títulos, abarcando todos los géneros posibles, **Guerrilla** se ha servido de un único título para seducir a **Sony**, que tras los resultados de *KillZone* se apresuró a asegurar la exclusividad para las máquinas **PlayStation** del grupo de programación holandés. Y es que con su último trabajo en las manos (y nunca mejor dicho), podemos asegurar que todo lo que toca **Guerrilla** lo convierte en oro. ***KillZone Liberation*** continúa la línea argumental de la entrega para **PS2**, con la batalla entre *ISA* y *Helghast*, pero cambia radicalmente su planteamiento con unos resultados excelentes. En ***Liberation***, la acción se lleva a cabo desde una perspectiva isométrica aérea, mostrada a través de uno de los motores 3D más potentes que hemos visto en **PSP**. A primera vista, este título parece un simple *shoot'em-up* de lo más clásico, pero su desarrollo plantea todo tipo de variantes jugables: *arcade*, estrategia, juego en equipo, aventura... La Inteligencia Artificial de los enemigos te obligará a utilizar diferentes rutinas para acabar con cada uno de ellos, ocultándote entre los objetos de los escenarios o haciendo uso del arma más adecuada en cada momento. En la piel de Templar podrás utilizar todo tipo de armas, cada una de ellas con unas marcadas características: desde el fusil más básico (tanto de *ISA* como de *Helghast*) hasta un rifle de francotirador o una escopeta, pasando por granadas, bombas de humo y explosivos C-4. Por si fuera poco con el arsenal disponible, **Guerrilla** ha incluido la posibilidad de usar vehículos, como un tipo de tanque *hovercraft* y una lancha motora, armados hasta los dientes. En algunos escenarios contarás con la ayuda de un compañero de equipo al que podrás dar órdenes sin

VEHÍCULOS Y ARMAS

Durante el juego será fácil encontrar ametralladoras de posición, armamento Helghast e incluso vehículos. Entre ellos, hallarás una especie de tanque hovercraft y una lancha motora, ambos equipados con ametralladoras y una torreta giratoria (pulsando L y R) que lanza misiles.



PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

PLANTEAMIENTO CLÁSICO CON NOVEDADES GRÁFICAS Y JUGABLES. LO MEJOR, SU DIFICULTAD Y SU MULTIJUGADOR.



COMPAÑEROS DE EQUIPO

Al pulsar el botón adecuado en pantalla se mostrarán las acciones y las posiciones posibles para tu compañero. Su presencia será indispensable como fuego de cobertura, apoyo contra grandes cantidades de enemigos e incluso para llegar a determinadas zonas de otro modo inalcanzables.







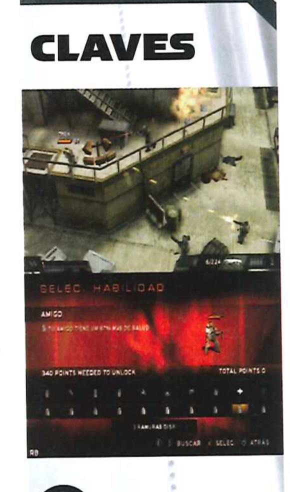




PUNTERÍA > Un puntero láser indicará la zona en la que estás apuntando y la distancia a la que puedes disparar con tu arma.

demasiadas complicaciones: basta pulsar un botón para desplegar las posibles acciones y posiciones de tu compañero, mientras se ralentiza la acción para darte tiempo a tomar una decisión. Los escenarios del juego han sido creados estudiando la posición de cada objeto y enemigo, obligándonos a recorrerlos varias veces sin que resulte en absoluto repetitivo y ofreciendo una dificultad al juego que recuerda al *KillZone* de **PS2** y a los clásicos más difíciles de la generación 2D. Lo mejor es que posee una curva de aprendizaje que te obligará a repetir algunas zonas varias veces hasta descubrir la rutina correcta, el arma adecuada o el objeto tras el que esconderte para no ser eliminado. Junto a su dificultad (que no llega a desesperar), otra de las claves para prolongar la vida útil de ***Liberation*** será, al igual que con el primer *KillZone*, su divertido modo multijugador; aunque la *beta* que hemos podido probar aún no incluye modo infraestructura, **Guerrilla** ha asegurado que estará presente en la versión final. ***KillZone: Liberation*** promete acción, adicción, calidad gráfica, una ajustadísima curva de dificultad y un modo multijugador que hará las delicias de los amantes de los *shooter*, aunque en este caso no sea en primera persona.

CLAVES

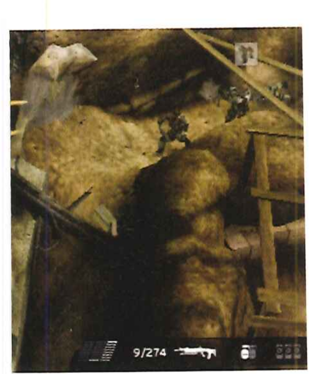


1 Al igual que en el primer KillZone, uno de los elementos más importantes de Liberation será el multijugador. En la versión final, según Guerrilla, disfrutarás de modo infraestructura (Internet).

2 Dependiendo del dinero Vektan conseguido, podrás hacerte con nuevas armas y habilidades (como la de llevar más de dos granadas) en el menú indicado y armas entre niveles.

3 Junto al modo multijugador Todos Contra Todos, encontrarás un divertido modo cooperativo para dos jugadores y un modo Desafío en el que tendrás que superar diferentes pruebas.





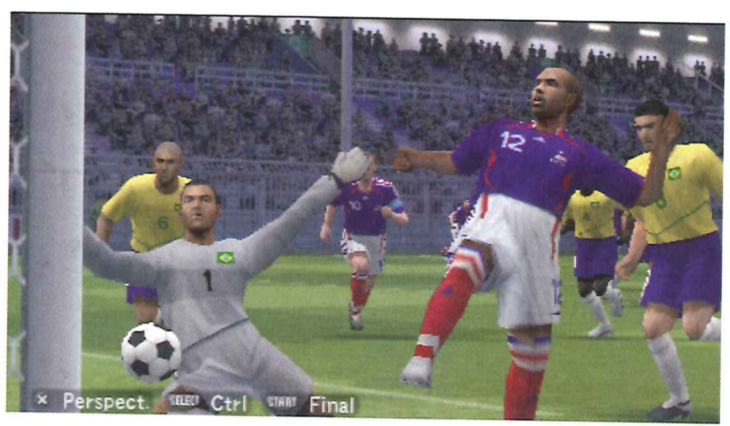
ESCENARIOS > Algunos de ellos pertenecen a la primera entrega de KillZone.



JEFES > En algunas misiones te enfrentarás a gigantescos jefes.







MASTER LEAGUE > Va a ser uno de los principales alicientes de esta nueva entrega para PSP. Con este esperado modo será un juego casi eterno.







CLAVES



1 La jugabilidad de este nuevo Pro Evolution Soccer si nos permitirá disfrutar al máximo del juego. El control es más efectivo, más sencillos los pases y disparos y la velocidad del juego es la justa para seguir bien la acción.



2 Hay que felicitar a Konami por haber conseguido que las diferencias entre las versiones de PS2 y PSP sean sólo el modo en red y la locución. En todos los demás aspectos ambas versiones son prácticamente un calco. Impresionante.

PSP

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KCET**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**

PRO EVOLUTION SOCCER 6

UN CALCO DE LA VERSIÓN DE PLAYSTATION 2

Al recordar la anterior entrega de *PES* para **PSP**, más de uno de esta redacción no pudo evitar el gesto de mostrar los dedos aún doloridos. Era muy bueno, sin duda el mejor juego de fútbol que ha tenido hasta la fecha la portátil de **Sony**, pero bastante difícil y también algo duro en el manejo. Después de disputar, nunca mejor dicho, tres partidos había que meter ambas manos en hielo. Por suerte, *PES 6* trasmite sensaciones bien distintas.
Con una calidad gráfica que no desmerece en nada a la impresionante entrega para **PS2**, esta vez su jugabilidad sí está perfectamente ajustada y se disfruta al máximo de cada lance del juego. Aunque se trata de una *beta* con apenas unas cuantas selecciones y un solo modo de juego e incompleto, todo apunta a que *PES 6* será de nuevo el líder indiscutible del género. Espectacular e hiperrealista, cuenta con todas las mejoras en la animación de los jugadores que vimos en **PS2** y la velocidad idónea para seguir el juego. Al contrario que pasaba en su antecesor, dirigir los jugadores, los pases o colocar los disparos, no requieren ningún esfuerzo y todo dependerá sólo de tu habilidad. La única mala noticia en materia de jugabilidad es que aquí, como en **PS2**, también será muy complicado defender con la «X» y todo lo tendrás que solucionar a base de buena colocación de los jugadores. Como en todo *PES* que se precie, nadie podrá decir que es un juego fácil... pero disfrutarás de lo lindo haciendo jugadas y creando espacios. Los nuevos pases largos y al hueco prometen momentos memorables en dos jugadores simultáneos. Si se confirma que la versión final contará con la esperada *Master League*, que en esta *beta* aparece en el menú, algo nos dice que estamos ante el juego más vendido de las próximas navidades en **PSP**.

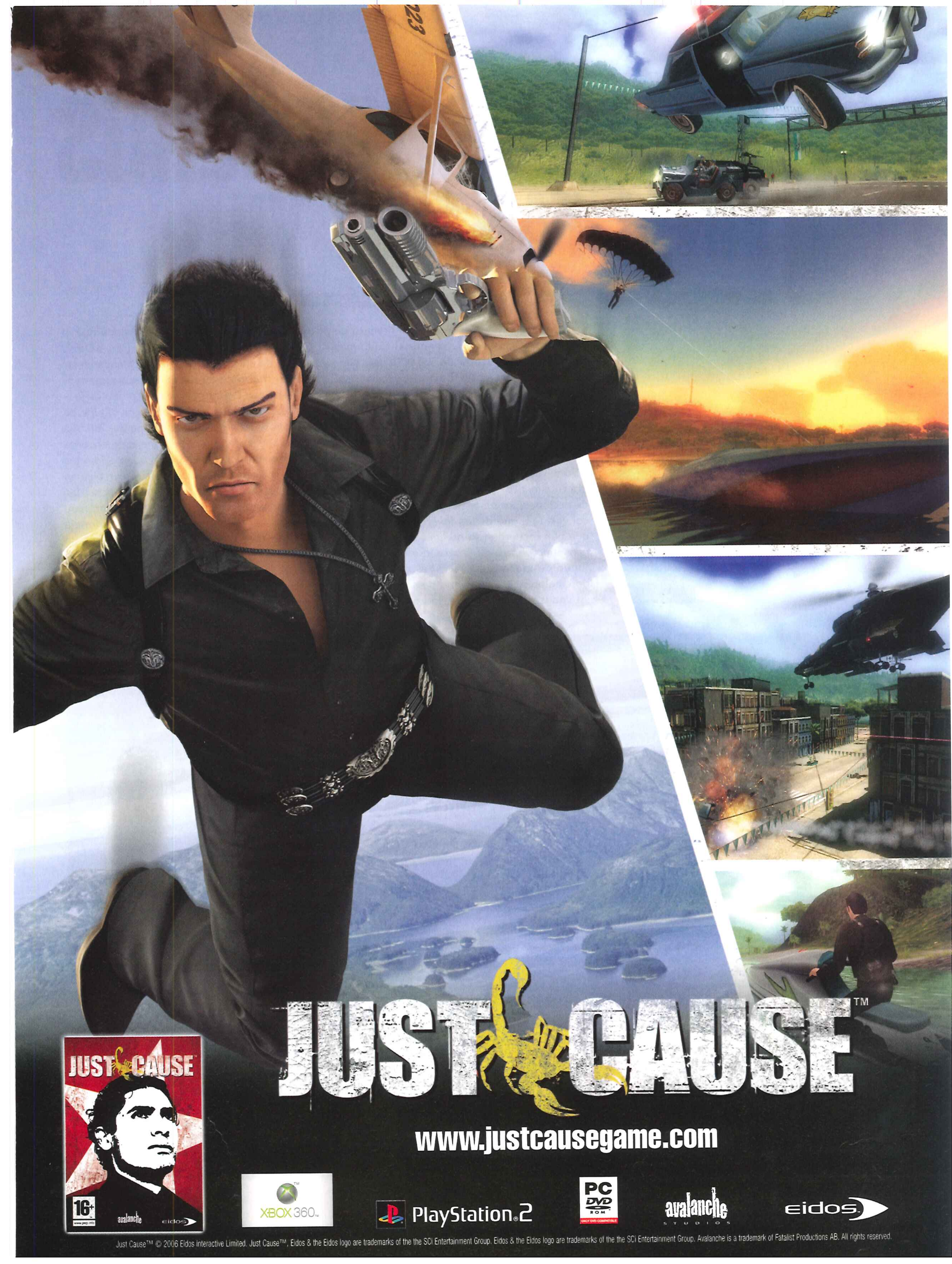
PRIMERA IMPRESIÓN

DE LÚCAR

AUNQUE SEA UNA BETA CON SÓLO UNAS SELECCIONES, TIENE UNA PINTA REALMENTE EXCELENTE. MUY JUGABLE.

ADRIANO > El astro brasileño y el español Cesc Fábregas serán la imagen del juego de Konami en esta edición.




JUST CAUSE™
www.justcausegame.com
XBOX 360
PlayStation 2
PC DVD ROM
avalanche STUDIOS
eidos
JUST CAUSE
16+



DIRGE OF CERBERUS FINAL FANTASY VII

EL PERSONAJE MÁS OSCURO DEL CLÁSICO DE PSONE



COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

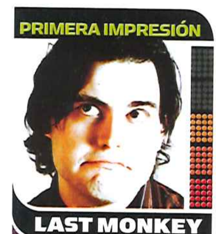
Desarrollar un juego que lleve el nombre de ***Final Fantasy VII***, seguramente el título más popular de la historia de los *RPG* en consola, es un proyecto bastante ambicioso. A la hora de afrontarlo, los responsables de **Square Enix** se decantaron por centrar su argumento en uno de los personajes menos conocidos. Vincent, de hecho, no formaba parte del equipo de héroes de este clásico de **PSone** desde un principio, y su incorporación era totalmente opcional requiriendo una serie de acciones por parte del jugador. Aún así, se convirtió en uno de los favoritos de los *fans*, que aún recuerdan su primera aparición, descansando dentro de un ataúd en lo más profundo de la mansión de *Nibelheim*. Su pinta de «malote», la parquedad de sus palabras y su imagen, capa incluida, lo hacían perfecto para una aventura en solitario. Y dado que el arma que portaba era una pistola (que parecía sacada de un duelo del siglo XIX), nada mejor que un *shooter*, a pesar de la poca experiencia que tiene **Square Enix** en este tipo de juegos. Para su elaboración contó con alguno de los «pesos pesados» de la compañía. Tetsuya Nomura, el creador del personaje, se encargó de actualizar su aspecto para adaptarlo a los nuevos tiempos, al igual que ocurre en el filme de animación *Advent Children* (de hecho, las secuencias de vídeo de este título son muy similares en cuanto a calidad y apariencia a las de *Dirge Of Cerberus*). Las labores de dirección recayeron en Takayoshi Nakazato, que ya había trabajado con anterioridad en *Final Fantasy X* y *X-2*. Para la creación de la banda sonora se recurrió al veterano Masashi



SECCIÓN DE CONGELADOS > Lucrecia, la amada de Vincent, reposa inerte en el interior de un gran cristal, algo parecido a lo que le pasaba a la madre del Cisne en Los Caballeros del Zodiaco.

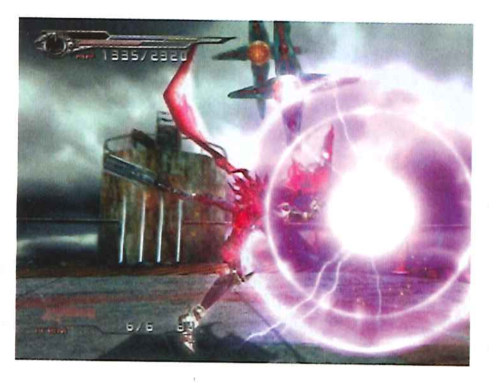


PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

COMO JUEGO DE ACCIÓN CUMPLE, PERO QUIZÁ NO SEA MERECEDOR DE LLEVAR EL NOMBRE DE FINAL FANTASY VII.











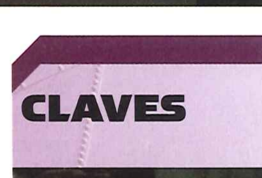
JEFES > Al final de los niveles, a veces en medio de ellos, te espera un enfrentamiento contra uno de los final bosses que pueblan el juego.



Hamauzu, cuyas melodías han ambientado producciones como *Tobal No.1*, *SaGa Frontier 2* o *Final Fantasy X*. Así pues, el resultado arranca tres años después del final de *Final Fantasy VII*. El mundo intenta recuperarse de la caída del meteorito que invocó *Sephirot*, y para ello se crea una organización llamada *WRO* (*World Regenesis Organization*), con la que Vincent colabora eventualmente (sin implicarse demasiado, ya sabes que a este tipo le mola la independencia). Sin embargo, de las cenizas de *Shinra* (la malvada corporación que puso al mundo en peligro por su avaricia) surge un grupo conocido como *Deepground*, que intentará conseguir un gran poder del que el protagonista parece tener la clave, aunque él mismo no lo sepa. De esta manera se irán desvelando las conexiones de Vincent con los diferentes actores de esta historia, gracias a *flashbacks* de su pasado y a reveladoras secuencias. Muchos flecos que quedaron sueltos en *FFVII* se acaban de atar, y la historia queda mucho más definida. Escenarios conocidos y otros nuevos serán testigos de las evoluciones del pistolero en tercera o primera persona. Gracias a un punto de mira y un sistema casi automático de puntería irás acabando con los enemigos usando una de las tres armas de fuego que puedes portar (totalmente personalizables), los ataques «cuerpo a cuerpo» de Vincent o la transformación en una bestia de gran poder. A pesar de no contar con modo de juego en red como su encarnación nipona, al acabar el juego se abrirán hasta cuarenta misiones adicionales de lo más variado en cuanto a requisitos y ambientación fuera del argumento principal, y nuevos modos de dificultad para los más atrevidos.

OTRA VISIÓN > En ocasiones, el juego cambiará a una vista en primera persona. Tú mismo puedes seleccionarla si lo deseas en cualquier momento.

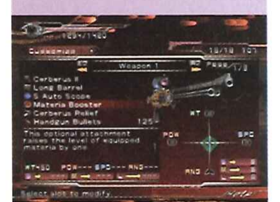
CLAVES







1 Antes de empezar a jugar puedes pasarte por el Tutorial, que te enseñará todas las posibilidades del personaje. Este entrenamiento tiene lugar en las instalaciones de la corporación Shinra, cuando Vincent formaba parte de Los Turcos.



2 Desde este menú podrás modificar tus armas en cualquier momento. Vincent puede llevar hasta tres pistolas diferentes, cada una de ellas con varias partes intercambiables. Para alternar entre ellas durante el transcurso del juego sólo es necesario apretar un botón.

LA COMPILACIÓN

Para celebrar el éxito del séptimo capítulo de la saga Final Fantasy, aparecido hace ahora casi diez años, la compañía creadora (Square Enix) decidió crear una serie de producciones audiovisuales basadas en este universo único. Además del juego que nos ocupa en estas páginas, pusieron a la venta en Japón un título para teléfonos móviles llamado Before Crisis que seguía las andanzas de Los Turcos, el grupo de élite de Shinra. También produjeron una película de animación por ordenador, Advent Children, que será editada en DVD y UMD próximamente en nuestro país. También en un futuro cercano verá la luz el juego para PSP Crisis Core, que se desarrolla antes de los acontecimientos de Final Fantasy VII. Por último, han sido editados una serie de OVA's bajo el nombre Last Order.







LA BESTIA > Si activas el objeto llamado «rompelímite», Vincent se transformará en esta criatura. Sus ataques cuerpo a cuerpo serán devastadores y además lanzará bolas de energía.



ERAGON

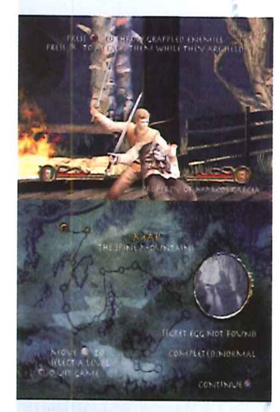
COMPAÑÍA:
VIVENDI UNIVERSAL
DESARROLLADOR:
STORMFRONT STUDIOS
DISTRIBUIDOR:
VIVENDI UNIVERSAL
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN:
NOVIEMBRE 2006

UN NUEVO JOVEN HÉROE SACADO DE LOS LIBROS

Otro juego de licencia basado en la peli inspirada, en esta ocasión, en la primera parte de la trilogía *El Legado* de Christopher Paolini. Su lanzamiento se adelantará unos días al estreno del filme, mediados de diciembre, con el fin de convertirse en un *best seller* navideño. Y, además, propósitos para conseguirlo no le faltan... La historia es arrebatadora, típica de leyendas de dragones y mazmorras donde controlarás a Eragon, un chaval de apenas 15 años, cuya misión es salvar el mundo de Alagaësia de los malintencionados pensamientos del perverso rey Galbatoriz y sus secuaces. Para conseguirlo, deberás unirte a los llamados Jinetes de Dragones, una especie de justicieros medievales. De este modo, casi siempre irás acompañado de un segundo personaje que, aunque no podrás controlarlo, te ayudará a eliminar a todas las bestias que se crucen en tu camino. La mecánica de juego recuerda a títulos como *El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey*. Deberás explorar cada una de las localizaciones, alrededor de unas 16, y combatir con espada en mano (o con arco y flechas, si la situación lo requiere). Podrás ejecutar infinidad de *combos* con la realización de distintas combinaciones de botones que irás aprendiendo según avances en la aventura. Si haces bien el *combo*, realizarás un impresionante movimiento de ataque que podrás observar a cámara lenta. Gráficamente es muy bello, los parajes que visitarás están inspirados en el largometraje: bosques frondosos, posadas, cuevas... todo está meticulosamente adornado y basado en la época que se desarrolla. Además, el motor gráfico se mueve perfectamente a pesar de que haya decenas de enemigos en pantalla. El único pero, que posiblemente se subsane para la versión final, es que la cámara se sitúa en ocasiones bastante lejos de la acción.

Por si caes en el error de pensar que ***Eragon*** pudiera parecerse a la genial conversión de ***Las Crónicas De Narnia***, decir que este juego es pura acción mientras que el título basado en la novela de C.S. Lewis mezclaba batallas con la obligada resolución de rompecabezas, algo que aliviaba bastante nuestros dedos de tanto machacabotones. A ***Eragon*** le falta un poco de esta acertaba variedad jugable.

CLAVES



1 Al principio de cada nivel puedes elegir el grado de dificultad que desees (Fácil, Normal o Difícil). Dependiendo de lo que escojas será más o menos sencillo ejecutar los combos, y más endebles o agresivos serán los enemigos.

2 Un total de 16 niveles conforman la aventura de Eragon. La mayoría de ellos están inspirados en la historia de la película con el fin de que el jugador siga el hilo argumental del original.

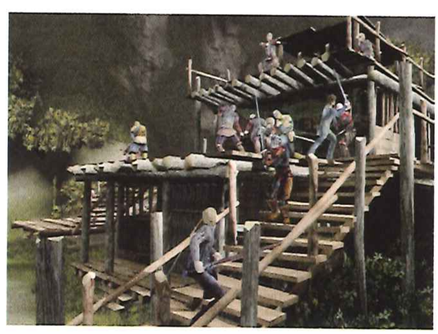


PRIMERA IMPRESIÓN

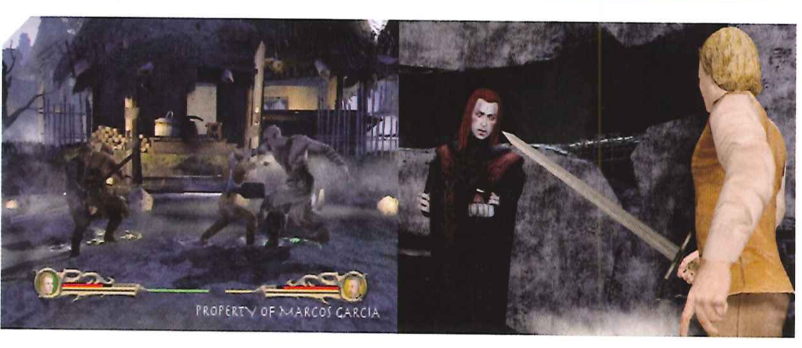


ANNA

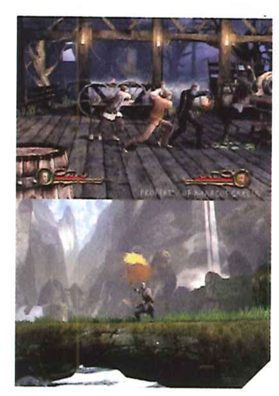
GRÁFICAMENTE ES MUY BELLO Y FIEL A LA PELI, PERO TANTA ACCIÓN ABRUMA Y AGOTA LA MENTE... ¡Y LOS DEDILLOS!



MUCHA ACCIÓN > Prácticamente el desarrollo del juego es pura acción. Combates cuerpo a cuerpo con espada en mano y, si el enemigo está lejos, tendrás a tu disposición arco y flechas. Te aseguro que acabarás con los dedos machacados de tanto pulsar los botones.







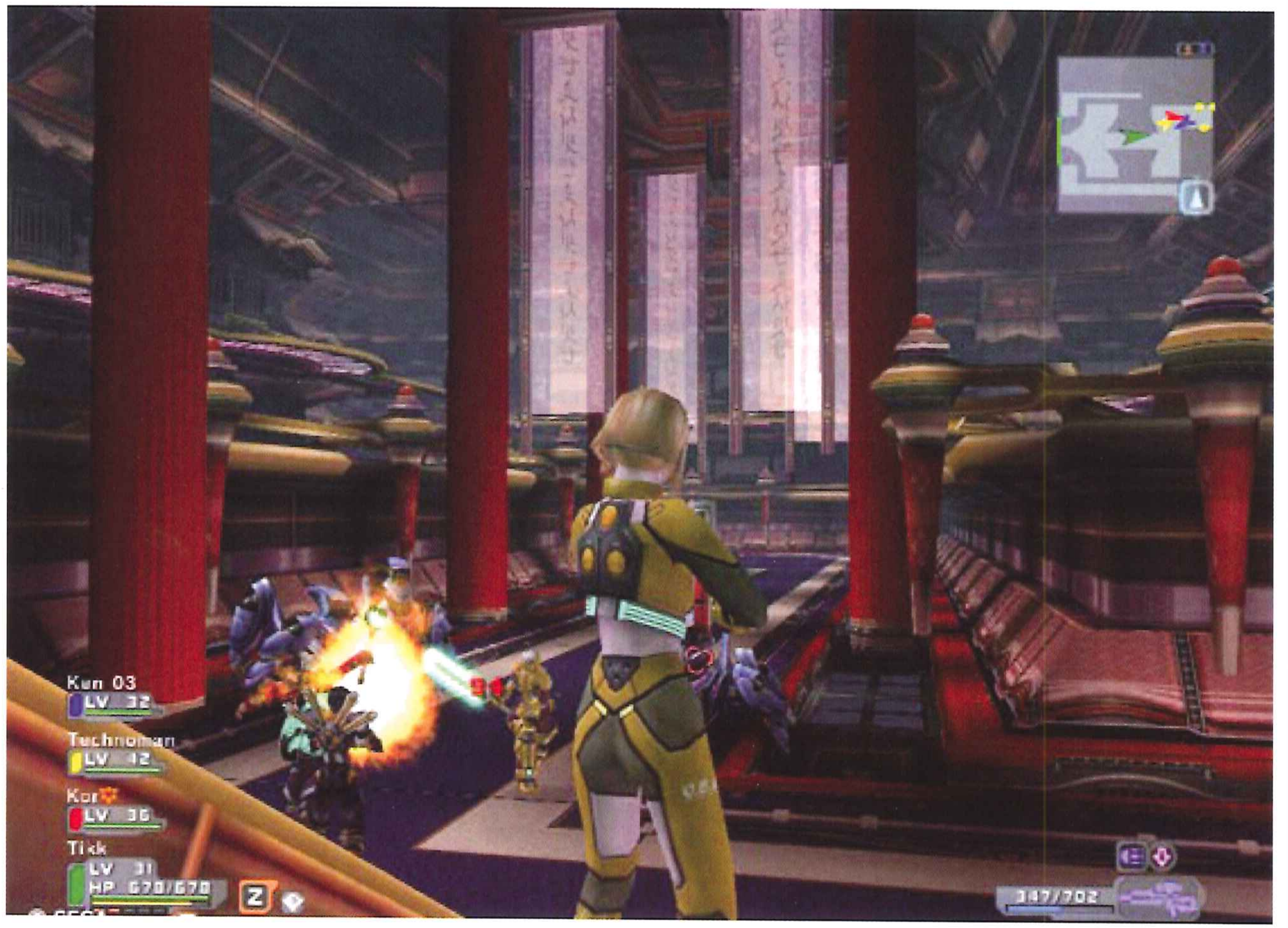




COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-6**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

PHANTASY STAR UNIVERSE





COLABORACIÓN > Ya sea en el modo Historia o en el juego en red, lo más recomendable es realizar las misiones acompañado por un máximo de cinco camaradas.

DE MUCHO MÁS QUE DE SONIC VIVE SONIC TEAM, AFORTUNADAMENTE

La historia de esta saga es, cuanto menos, curiosa. Tras convertirse en el rival de *Final Fantasy* para los acérrimos de los sistemas de **Sega**, se proclamó como la pionera en lo que a juego On-line en consola se refiere dentro del género. Hacía bastante que no sabíamos nada de ella, pero ahora los programadores de **Sonic Team** han decidido combinar este histórico legado para crear el capítulo definitivo, que llegará hasta nosotros en breve. Lo primero que cabe destacar es que, tras la pertinente y siempre bienvenida pantalla de selección de 50/60 Hz., el juego te plantea la elección entre el modo Historia y el On-line (aquí llamado *Network*). Y es que, pese a compartir escenario, ambientación y personajes, se trata de dos modalidades completamente independientes. La primera de ellas podría considerarse como un juego en sí, por lo tanto no ocurre lo mismo que en las entregas de *Phantasy Star Online*, que proponía al jugador solitario idéntico planteamiento que a los que se conectaban a la red. Encarnarás a Ethan Waber, un joven que tras una traumática experiencia decide enrolarse en los *Guardians*, una especie de policía espacial. Ethan vive en una colonia dentro del sistema *Gurhal*, compuesto por tres planetas. Una amenaza del exterior y una antigua y misteriosa civilización son las bases de este argumento. Tras su entrenamiento como *Guardian*, comenzará a recibir misiones que le harán conocer a sus compañeros de equipo y visitar distintos parajes. El juego se desarrolla en torno a una base donde podrás relacionarte, comprar todo tipo de objetos o incluso crearlos tú mismo, mejorar al personaje y elegir entre los dife-

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY

LA SAGA REVIVE SUS MEJORES MOMENTOS CON UNA AVENTURA LLENA DE ACCIÓN Y MUCHAS POSIBILIDADES DE JUEGO.







TIENDAS, TIENDAS > Dentro de la colonia y de las principales ciudades de los planetas, encontrarás centros comerciales muy bien surtidos.

PHANTASY STAR EN PS2

A pesar de que la generación On-line de esta saga pasó de largo en la consola de Sony, este Phantasy Star Universe no es la primera incursión en PlayStation 2. En Japón, y dentro de la línea Sega Ages (versiones de los clásicos de la compañía con el apartado técnico actualizado), han aparecido sendos remakes de las dos primeras entregas. En Estados Unidos, por otro lado, fue lanzada una recopilación que incluía los capítulos I, II y IV, aunque nunca llegó a Europa. Por último, cabe destacar el anuncio de un nuevo pack para PlayStation 2 que recopilará la serie completa, aunque aún no se conocen los detalles de su lanzamiento.





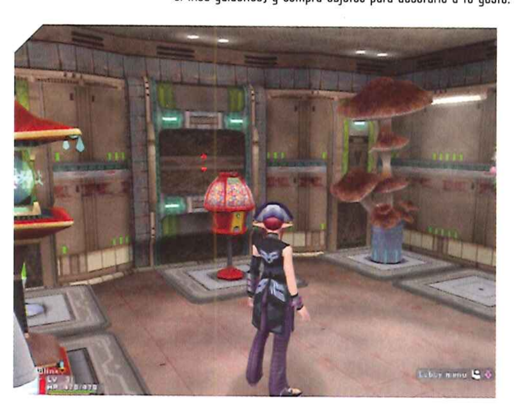






EL ARTE DE LA GUERRA > Como decía Sun Tzu, conocer al enemigo es imprescindible para poder derrotarle. De esta manera, cada uno de los rivales cuenta con unas debilidades propias. Si efectúas el ataque adecuado podrás acabar con él de una forma mucho más rápida y sencilla.

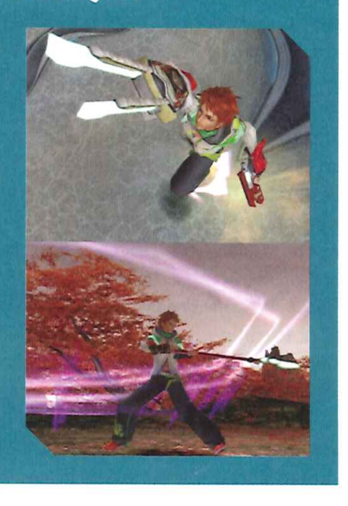
MI CASA > Cada personaje cuenta con su propia habitación dentro de los barracones de los «Guardians». Pásate por la tienda correspondiente (algo así como el Ikea galáctico) y compra objetos para decorarlo a tu gusto.



rentes encargos según su peligrosidad y su nivel de recompensa. Hay algunas misiones cuya finalización es necesaria para avanzar en la aventura, otras son secundarias. Una vez bien equipado y habiendo aterrizado en el lugar en cuestión, dará comienzo la acción. Bajo una perspectiva en tercera persona tendrás que explorar grandes entornos (con la ayuda de un útil mapa) mientras acabas con decenas de enemigos. Los combates se desarrollan como en un juego de acción, con golpes, *combos*, ataques mágicos y demás. La modalidad On-line, en cambio, te llevará a crear un personaje pudiendo elegir entre tres razas, además de la humana, e infinidad de aspectos físicos. Después pasarás a un *Lobby* donde contactar con tus compañeros y formar equipos de hasta seis integrantes para embarcarte en las misiones.

ELIGE TU FORMA DE ATAQUE

Dentro del juego encontrarás hasta doscientas armas distintas, divididas en veinte categorías. Las hay de todo tipo: pistolas, escopetas, sables, garras dobles, lanzas, arcos... Todas ellas pueden ser mejoradas añadiéndoles componentes en las tiendas preparadas para ello. El protagonista podrá portar varias a la vez e intercambiarlas mediante un sencillo sistema que no hace necesario detener la acción ni acceder a ningún menú. Los «Photon Arts» son ataques especiales de diferente tipo que se vinculan a cada una de ellas y se ejecutan con el botón Triángulo, pudiendo realizar combos de una forma muy intuitiva.



CLAVES



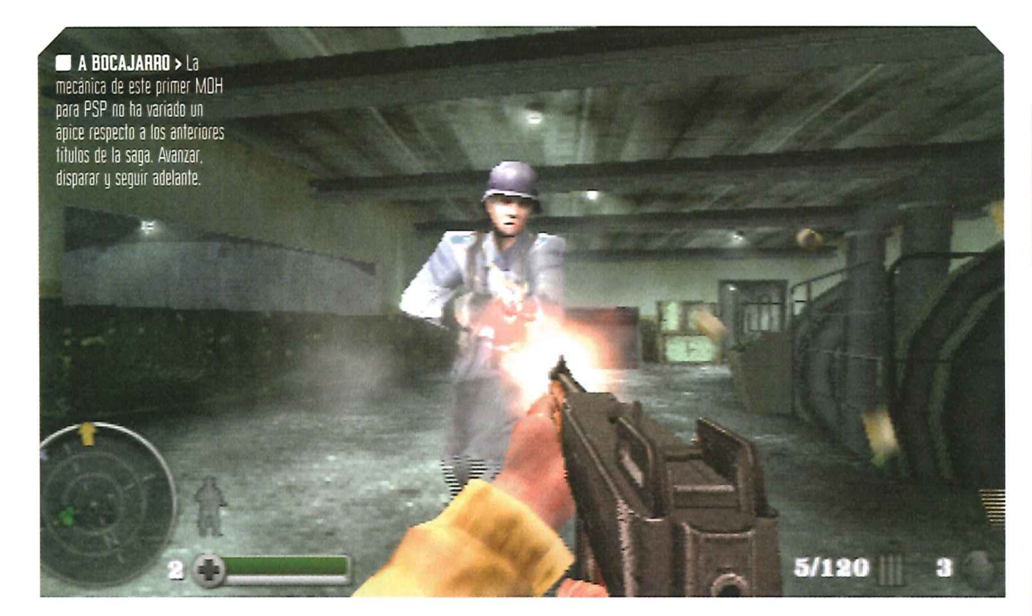
1 Si te decides por la modalidad de juego en red tendrás que crear a tu personaje eligiendo su raza y aspecto físico entre infinidad de combinaciones.



2 Este es el universo donde se desarrolla la aventura. Se trata de tres planetas diferentes y una estación espacial que hace las veces de colonia, desde la que podrás acceder a cualquiera de ellos.



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA CANADA / TEAM FUSION**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-32**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**



A BOCAJARRO > La mecánica de este primer MOH para PSP no ha variado un ápice respecto a los anteriores títulos de la saga. Avanzar, disparar y seguir adelante.



CLAVES



1 Las filmaciones reales de la Segunda Guerra Mundial, una de las señas de identidad de la franquicia MOH, te servirán de prológo en cada una de las misiones. EA ha incorporado además un excelente doblaje al castellano.



2 Las opciones multijugador serán, sin duda, el plato fuerte de este primer MOH para PSP. Hasta 32 jugadores podrán enfrentarse simultáneamente en modo infraestructura, y ocho en ad hoc.

MEDAL OF HONOR HEROES

EL GRAN CLÁSICO BÉLICO, POR FIN EN PSP

La portátil de **Sony** no ha tenido excesiva fortuna con el género de los *shooters* en primera persona. El gran *handicap* sigue siendo el control, al intentar adaptar a **PSP** el habitual manejo con los dos *joysticks* analógicos de **PS2**. Al igual que hicieron otras compañías en el pasado, **Team Fusion** (un nuevo equipo de programación, fundado por **EA** para diseñar exclusivamente juegos para portátiles) ha convertido los cuatro botones de **PSP** en un segundo *joystick*. Cuesta un poco hacerse a este sistema, pero ***Medal Of Honor Heroes*** ofrece suficientes alicientes como para intentarlo. Con quince misiones repartidas en tres países distintos (Italia, Holanda y Bélgica), el juego te permitirá controlar a tres personajes emblemáticos de la saga bélica de **EA**: Jimmy Patterson (*MOH, MOH Frontline*), John Baker (*MOH Allied Assault Breakthrough*) y William Holt (*MOH European Assault*). Hasta ahora sólo habíamos visto pantallas, pero por fin hemos tenido oportunidad de echar mano a una *beta*. Tras unos primeros minutos de confusión por el control (además de utilizar el *joystick* analógico y los cuatro botones para mover al personaje y dirigir el punto de vista, la cruceta sirve para cambiar de arma, recargar, interactuar con los escenarios, etc.), enseguida te meterás de lleno en la acción, mientras se llena la pantalla de soldados alemanes locos por apretar el gatillo. Los gráficos son bastante correctos, aunque el sonido es lo que más nos ha impresionado. El próximo mes analizaremos el juego en profundidad y hablaremos del modo multijugador vía *Wi-Fi*, sin duda el gran atractivo de este UMD. Hasta 32 jugadores en modo infraestructura y 8 en modo *ad hoc* llegarán a enfrentarse en 6 modos multijugador, con 15 mapas distintos y hasta 20 personajes desbloqueables. Casi nada.

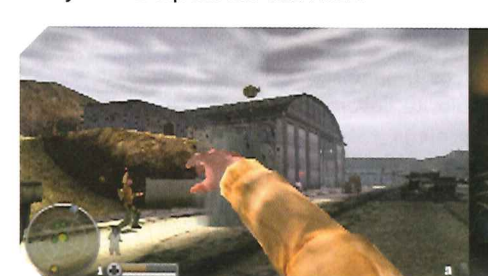
PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

COMO EL RESTO DE LOS SHOOTERS EN PRIMERA PERSONA PARA PSP, EL CONTROL ES ALGO INFERNAL. PERO EL JUEGO PROMETE.

NADA DE ESVÁSTICAS > Para evitar líos en el mercado alemán, EA ha vuelto a obviar la cruz esvástica, como ya hiciera en el último Medal Of Honor de PlayStation 2.





PS2



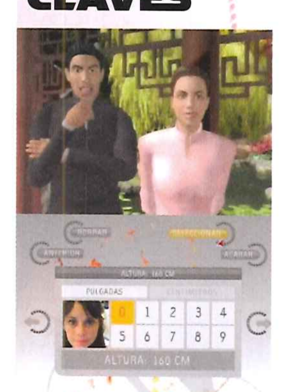
EYETOY KINETIC COMBAT

SE ACABÓ EL DAR CERA, PULIR CERA

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SIMULADOR DE KÁRATE**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

Amantes de las artes marciales, fanáticos de los juegos de lucha, apasionados de la cultura oriental... ***EyeToy Kinetic Combat*** hará vuestros sueños realidad pues, después de probarlo, puedo decir que se puede considerar como uno de los mejores entrenamientos personalizados de disciplinas como el *Kárate, Taekwon-Do, Kung-Fu* o *Kick-Boxing*. Como en la anterior entrega, el juego hará un meticuloso seguimiento de tus progresos y corregirá aquellas posturas que no realices correctamente. ¿Cómo? Pues la cámara *EyeToy* detecta todos tus movimientos y los reproduce en pantalla generando distintos efectos en relación con los elementos que discurren a tu alrededor. Estos ejercicios te enseñarán técnicas de evasión, postura y precisión, también te servirá para mejorar tus reflejos y para aprender a combinar bien movimientos de pies y brazos. No es nada sencillo, esta vez no consiste en memorizar los pasos de una clase de aeróbic sino en aplicar técnicas de lucha. La instrucción está dividida en cuatro zonas: Dragón, Tigre, Mantis, Fénix y *Chi Hung*. Cada área te enseñará unas habilidades que, una vez dominadas, te llevarán al enfrentamiento con una sombra (es decir un rival humano) y si le vences conseguirás hacer frente al enemigo final. Cada uno posee puntos vulnerables diferentes, así como rutinas de ataque distintas que deberás estudiar. De este modo, por ejemplo, cuando entres en combate contra el Fénix deberás tener como punto fuerte gran velocidad de reacción de brazos, ya que tendrás que acercarte a la bestia lentamente y, sin que se dé cuenta, atacar. Un juego difícil, pero muy útil para tener nociones de defensa personal.

CLAVES



1 Como en la anterior entrega, Matt y Ana serán tus entrenadores personales. Ellos harán un seguimiento de tus progresos y serán los que evalúen los ejercicios, además de corregir tus errores.

2 Antes de comenzar el entrenamiento, deberás responder el siguiente cuestionario: edad, peso, estatura, sexo, constitución física y si practicas o no algún deporte. ¡Este juego requiere de una buena condición física!





FINAL BOSSES > Deberás enfrentarte al Dragón, al Tigre, al Fénix y a la Mantis.







MODOS DE JUEGO > Además del Entrenamiento Personal, que dura unas 16 semanas y está diseñado para mejorar las habilidades en las artes marciales y la forma física, también se hayan otras modalidades como Acción Rápida y Estilo Libre, en el que puedes diseñar tú mismo las rutinas.

PRIMERA IMPRESIÓN

ANNA

PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE ESTE JUEGO TIENES QUE SER UN AUTÉNTICO AMANTE DE LAS ARTES MARCIALES, ¡Y ESTAR EN FORMA!





15º aniversario
¡FELICIDADES!
SONIC
¡El erizo azul más famoso del mundo cumple
15 años!
Con más marcha que nunca te está esperando en tu consola...
... y ¡muy pronto en Wii y PS3!
SONIC RUSH
PlayStation 2
SHADOW THE HEDGEHOG
SONIC MEGA COLLECTION PLUS
Platinum
SONIC RIDERS
SONIC HEROES
SEGA
©SEGA Corporation
Anniversary.2006
15th
SONIC
THE HEDGEHOG

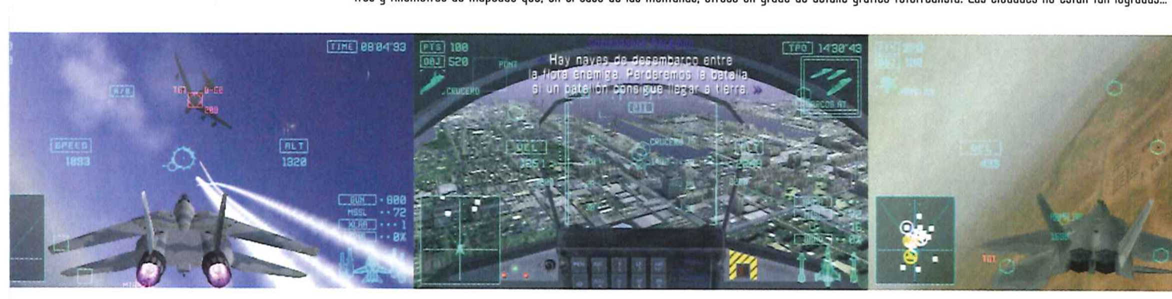
PSP



COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **PROJECT ACES**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SIMULADOR DE VUELO**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**



EL CIRCO DEL AIRE LLEGA A PSP > La beta del juego nos ha permitido comprobar el gran trabajo realizado por Project Aces al recrear en la portátil de Sony kilómetros y kilómetros de mapeado que, en el caso de las montañas, ofrece un grado de detalle gráfico fotorrealista. Las ciudades no están tan logradas...



CLAVES



1. Jamás pudimos disfrutar de juego On-line en los Ace Combat de PS2, pero en este AC de PSP sí podrás al fin enfrentarte a tres amigos en vertiginosos combates vía Wi-Fi (en modo ad hoc).
2. Esta versión PSP no renuncia a ninguna de las señas de identidad de las entregas PS2. Incluso podrás elegir entre las tres clásicas cámaras de la saga Ace Combat: HUD, cabina y tercera persona.

ACE COMBAT: EMBOSCADA EN EL CIELO

DUELOS AÉREOS ENTRE CUATRO JUGADORES

El modo enfrentamiento *Wi-Fi* para cuatro jugadores (en *ad hoc*) es el gran atractivo de este primer *Ace Combat* para **PSP**. Nos quedamos sin la posibilidad de jugar On-line en las tres entregas para **PlayStation 2**, pero podremos desquitarnos gracias a este contundente UMD que llegará a las tiendas españolas a finales de noviembre. En el momento de escribir estas líneas aún no habíamos tenido ocasión de probar la versión final, pero sí una *beta* en la que queda patente el notable trabajo de **Project Aces** a la hora de trasladar a **PlayStation Portable** toda la mecánica, la irresistible jugabilidad y la espectacularidad gráfica de los *Ace Combat* de 128 *bits*. Pese a la proximidad del lanzamiento del juego (tanto en Japón, como en EE.UU. y Europa) **Bandai Namco** sigue sin soltar prenda en cuanto a la cifra definitiva de fases y aviones que ofrecerá ***Ace Combat: Emboscada En El Cielo***. De hecho, esta misma *beta* fue la que se mostró en el reciente **Tokyo Game Show**. En ella se puede surcar los cielos en modo libre en tres misiones, pilotando cuatro cazas (*Typhoon, F-22, Rafame M* y *Gripen C*). Como es costumbre en la saga, todos los aviones han sido fielmente recreados a partir de modelos reales licenciados de las principales compañías aeronáuticas. **Bandai Namco** ha reducido el detalle en los aviones para poder reproducir en **PSP** los inmensos y espectaculares escenarios fotorrealistas de **PS2**.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

NO PUEDO ESPERAR MÁS A PROBAR EL MODO MULTIJUGADOR EN WI-FI CONTRA OTRAS 3 PSP. SÓLO POR ESO MERECE LA PENA...

PILOTA SÓLO LO MEJOR

Como ya sucediera en PSone y PlayStation 2, el Ace Combat de PlayStation Portable ofrecerá un variado catálogo de cazas y bombarderos, perfectamente recreados a partir de modelos reales. Tendrás que elegir sabiamente entre unos y otros antes de iniciar cada misión.





TIENE HAMBRE > Amenaza cósmica garantizada. Galactus pasa hambre y la Vía Láctea se echa a temblar. Corre, Cosa, corre.



MATEMÁTICA DEMENTE > Uno de los elementos más prometedores del juego, crear equipos delirantes de héroes.







PSP
PS2



COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **RAVEN SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

UNA ALIANZA SIN PRECEDENTES

La reciente fiebre de adaptaciones de superhéroes a medios distintos al que les vio nacer (dato irrelevante: el de superhéroes es el único subgénero propio de los cómics) se enfrenta a un dilema: la gente pide más realismo, pero los superhéroes no pueden dejar de ser, básicamente, trajes llamativos y vocabulario rimbombante con poderes propios de semidioses. El triste resultado son productos que confunden la épica histérica con el drama psicológico. Por suerte, ***Marvel: Ultimate Alliance*** parece estar orientado en otra dirección.

En **Raven Soft** han optado por la poética de la acumulación bruta, que al fin y al cabo es lo que funciona con los superhéroes (acumulación de poder, de fuerza, de violencia), y lo han aplicado a una mejora del sistema de juego de aquel *X-Men Legends* que no terminaba de encajar. Para empezar, la dinámica rolera queda limitada a unos márgenes muy estrechos, hasta tal punto que el juego se vertebra a base de acción pura: los personajes, al progresar, no mejoran sus poderes o sus habilidades, sino que ganan nuevos trajes, con más habilidades y características. Quienes hayan seguido el periplo estético de héroes como *Spider-Man* saben hasta qué punto en **Raven** han tenido una idea tan brillante como original. El otro aspecto innovador del juego, que también demuestra que los creadores del título conocen los resortes que mueven los cómics de superhéroes, es la dinámica de grupo. Lejos de controlar a un equipo fijo, los jugadores combinarán y registrarán sus *combos* de personajes, que funcionarán mejor conjuntamente según avance la aventura. La posibilidad de juego cooperativo con tres personas más multiplica las posibilidades de la acción.



PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES

COMO JUEGO PUEDE ANTOJARSE ALGO REPETITIVO. COMO PRODUCTO PARA MARVEL-ZOMBIS ES SENCILLAMENTE IMPRESCINDIBLE.

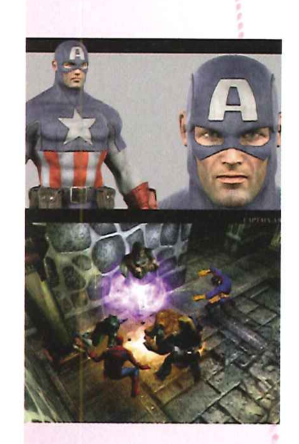
ULTIMATE ALLIANCE EN PSP: POCKET DE ASES

Raven se ha esforzado en proporcionar a Ultimate Alliance para la portátil de Sony un aspecto a la altura de sus hermanas mayores, incluida las de novísima generación. Aparte de aprovechar la capacidad Wi-Fi de la consola, gráficamente cumple con creces. Lástima de héroes minúsculos...

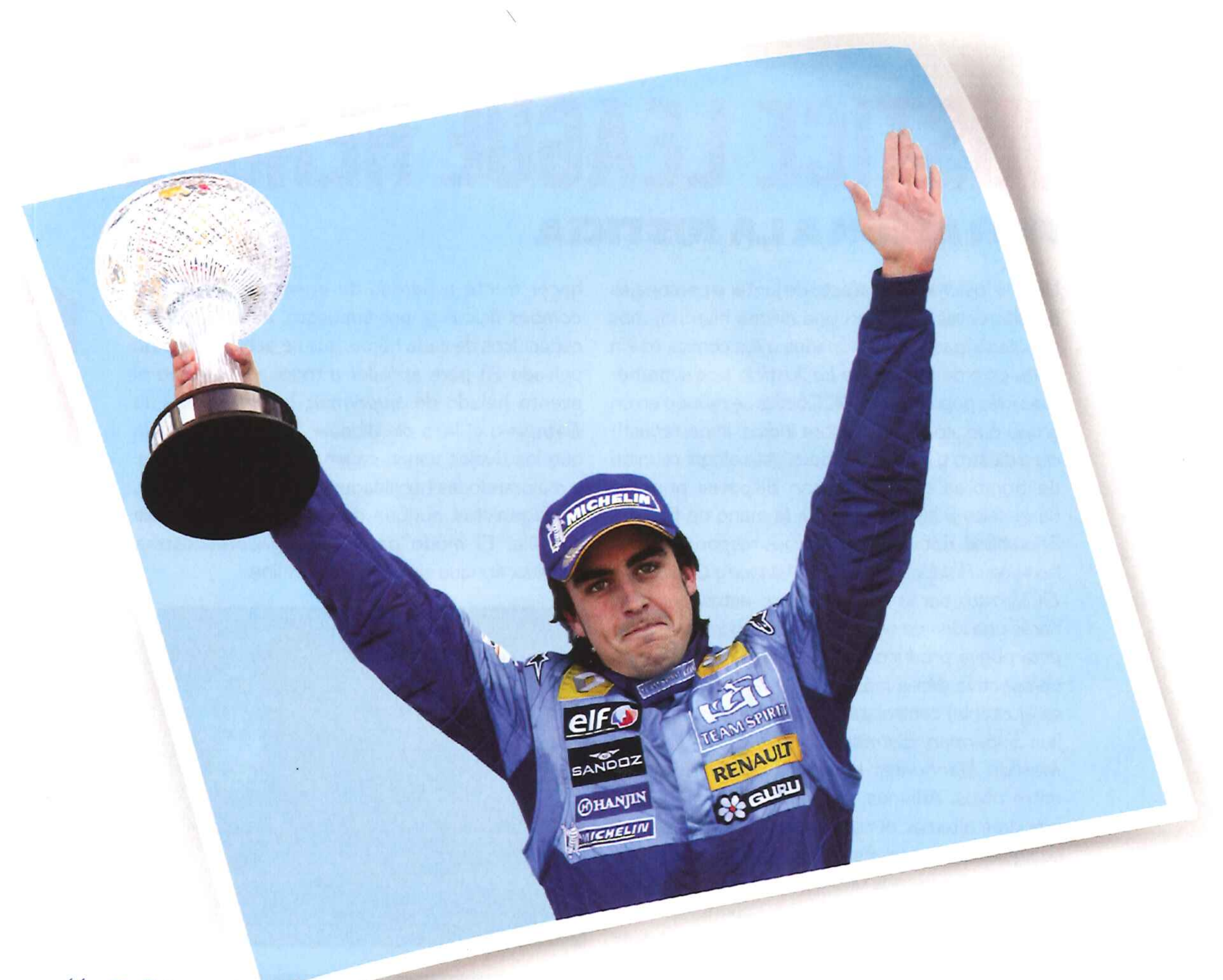




CLAVES



1. El aspecto de los héroes se ha cuidado de forma exhaustiva, ya que siempre es poco para tener contentos a los pejigueros fans de los cómics.
2. El increíble catálogo de héroes se aplica también a los villanos. Se acabaron los final bosses de tercera categoría, en Marvel: Ultimate Alliance sólo hay némesis de lujo.
3. Las secuencias introductorias tienen una calidad gráfica extraordinaria. Nunca has visto a los héroes Marvel moverse así.



"¿Mi mejor marca? Hero Muesly."

Nuevas barritas de cereales Hero Muesly, las únicas con la energía de 7 cereales. Y las nuevas bolitas Hero Muesly Crok, para picar sano. Energía de todas formas.



La energía del campeón

novedad



Gana fantásticos regalos con Hero Muesly. Infórmate de nuestras promociones en www.heromuesly.com



PSP
PS2

JUSTICE LEAGUE HEROES

COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **SNOWBLIND**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

JUSTICE LEAGUE HEROES

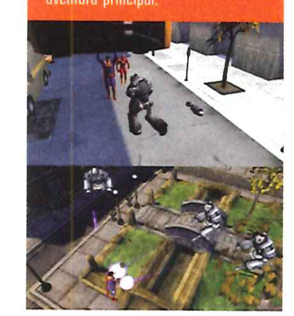
POR AMOR A LA JUSTICIA

Uno de los *crossovers* (esto de juntar a personajes de diferentes sagas en una misma historia) más populares para los aficionados a los cómics es sin duda este de la *Liga De La Justicia*. Los superhéroes más populares de **DC Cómics** se reúnen en un grupo que, como su nombre indica, imparte justicia a diestro y siniestro. Ahora, esta alegre reunión de hombres y mujeres con dispares poderes da el salto a las consolas de la mano de **Eidos** y **Snowblind**. Estos últimos son los responsables de las sagas *Baldur's Gate Dark Alliance* y *Champions Of Norrath*, por lo que si conoces estos juegos te harás una idea de por dónde pueden ir los tiros en esta nueva producción. Efectivamente, bajo una perspectiva aérea más o menos alejada (el zoom es ajustable) controlarás a uno de estos personajes: *Superman, Batman, Flash, Wonder Woman, Martian Manhunter*, Linterna Verde y *Zatanna* entre otros. Además, siempre irás acompañado y podrás alternar el control de los personajes en cualquier momento. Eso sí, no esperes elegir a tu favorito, ya que cada uno de los niveles (la ciudad de *Gotham*, el espacio exterior...) cuenta con sus protagonistas predefinidos. Así pues, deberás hacer frente a hordas de enemigos a base de *combos* físicos y, por supuesto, de los poderes específicos de cada héroe, que se activan dejando pulsado R1 para acceder a todos ellos, como el aliento helado de *Superman*, los *batarangs* de *Batman* o el lazo de *Wonder Woman*. A medida que los rivales vayan cayendo podrás, cómo no, ir mejorando las habilidades y los atributos de los protagonistas, aunque de una manera bastante sencilla. El modo para dos jugadores estará incluido, aunque sin opciones On-line.



VERSIÓN PSP

Aún no hemos podido acceder a una beta jugable de la versión para PSP, pero por el material al que hemos tenido acceso parece que será de muy similar desarrollo al de su hermana mayor. Además, las funciones Wi-Fi permitirán que dos jugadores cooperen en la aventura principal.







PODERES > Al igual que las magias en los títulos anteriores de Snowblind, podrás ejecutar los poderes típicos de cada personaje.



CLAVES



1. Los escenarios gozarán de cierta interactividad. Si el personaje es lo suficientemente fuerte, como Superman, podrá agarrar y lanzar coches, por ejemplo.
2. Según avances en la aventura se irán desbloqueando personajes secretos, como este Aquaman, y nuevas indumentarias para los demás.
3. En la versión original, las voces han corrido a cargo de actores relativamente populares, y seguramente aquí se mantendrá la misma tendencia.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

LA IDEA DE REUNIR A SUPERHÉROES ES BUENA, PERO EL DESARROLLO PARECE ALGO SIMPLE A ESTAS ALTURAS.


POWER STONE™
COLLECTION
¿Te los vas a perder?
ULTIMATE
GHOSTS'N GOBLINS
PlayStation-Portable
CAPCOM®
capcom-europe.com
"PlayStation", and "UMD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.



COMPAÑÍA: **LUCASARTS**
DESARROLLADOR: **FRONTIER DEVELOPMENTS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **SIMULADOR**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN:
OTOÑO 2006

THRILLVILLE

MUCHO MÁS QUE UN PARQUE DE ATRACCIONES

Parece inevitable hablar de un simulador de parque de atracciones sin recordar títulos para PC como el mítico *Theme Park (también en consola)* o el más reciente *Rollercoaster Tycoon*. Precisamente de los creadores de la exitosa tercera entrega de este último llega a nuestras consolas ***Thrillville***, un título donde no sólo tendrás que gestionar y construir tus atracciones sino que también podrás disfrutar de ellas. Lo primero que tendrás que hacer será seleccionar un personaje y cambiar su peinado, además de la indumentaria, para darle el aspecto que desees. Hecho esto, aterrizarás en el primer parque (de los cinco que componen el juego) donde aprenderás todas tus obligaciones allí. Y es que mientras estés al mando te encargarás de comprar y vender atracciones, de colocar servicios y pequeños negocios, de decidir los fondos que se destinarán a investigación, de contratar campañas de publicidad que atraigan a nuevos visitantes, de contratar (y entrenar) a tus trabajadores y hasta de diseñar tus propias montañas rusas. Además, el juego incluye un componente social al estilo de algunas versiones de *Los Sims* ya que podrás conversar con cualquier persona que pasee por el parque (aunque hay que reconocer que resulta bastante aburrido) y mejorar así la relación de amistad y satisfacción general de los visitantes, pudiendo incluso «intermediar» en sus relaciones amorosas. Por suerte, no es necesario superar las misiones de todos los apartados para desbloquear el siguiente parque de atracciones, así que serás tú quien decida el aspecto del juego en el que quieras profundizar. Asimismo, incluye modo multijugador para enfrentarte a tus amigos en 18 de los minijuegos/atracciones disponibles.

CLAVES



1 Quince zonas temáticas repartidas en cinco parques de atracciones diferentes en las que podrás construir atracciones y pequeñas tiendas, así como editar hasta el más mínimo detalle.

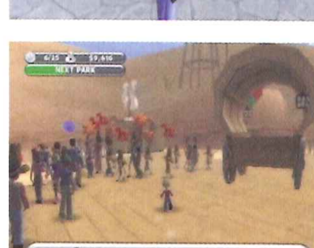


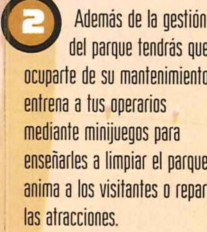
2 Además de la gestión del parque tendrás que ocuparte de su mantenimiento: entrena a tus operarios mediante minijuegos para enseñarles a limpiar el parque, anima a los visitantes o repara las atracciones.

ENTRENAMIENTO > Cada vez que contrates a una animadora, limpiador o mecánico tendrás que adiestrarle mediante diferentes minijuegos.







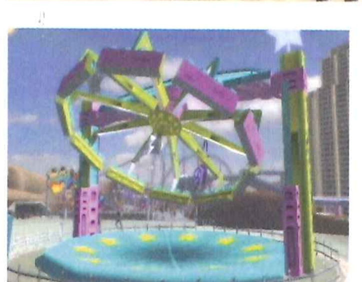


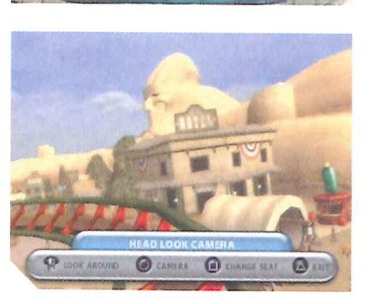
PRIMERA IMPRESIÓN



SUPERNENA

UN SOPLO DE AIRE FRESCO PARA EL CATÁLOGO DE PS2: ORIGINAL Y CON MUCHAS POSIBILIDADES, AUNQUE CON UN DISEÑO AL QUE LE FALTA PERSONALIDAD.







TÓMATE UN RESPIRO > El juego consta de 150 misiones, pero siempre podrás encontrar un momento para probar tus atracciones que esconden divertidos minijuegos de todo tipo.






PlayStation.2
¡GUERREROS UNIDOS!
AHORA CON
MODO DE COMBATE EN EQUIPO
PlayStation.2
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
12+
www.pegi.info
¡EL JUEGO DBZ MÁS EXPLOSIVO QUE EXISTE!
/// LIBERA EL PODER DE 75 PERSONAJES ÚNICOS CON MÁS DE 120 PODEROSAS FORMAS.
/// VIVE LA MITOLOGÍA DBZ COMPLETA EN UN MEJORADÍSIMO MODO HISTORIA DE 50 HORAS.
/// DESTRUYE 16 IMPRESIONANTES CAMPOS DE BATALLA.
/// ANIQUILA A TUS OPONENTES CON NUEVOS MODOS Y COMBINACIONES, INCLUYENDO MODO DE COMBATE EN EQUIPO Y ATAQUES DEVASTADORES.
WWW.ATARI.COM/DBZ
WWW.ES.ATARI.COM
©1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation ©2006 NBGI Distributed by Atari Europe SASU
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Games

PS2

MADEMAN

TRES DÉCADAS DE UNA FAMILIA MAFIOSA

COMPAÑÍA: **NOBILIS**
DESARROLLADOR: **SILVERBACK STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **NOBILIS**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

¿Te suenan nombres como **Team 17**, **Ocean** e **Infogrames**? Son algunas de las compañías por las que John Oldham ha pasado antes de formar **SilverBack Studios**. El resto de componentes de este grupo de desarrollo tampoco son novatos en estas lides, la mayoría formó parte de los estudios que **Acclaim** tenía en Manchester. Tanta experiencia se ha reunido para dar forma a su primer título, un *shooter* en tercera persona para **PlayStation 2** llamado ***MadeMan***. Un juego directo que ha preferido dejar que la sofisticación de géneros como la infiltración o la aventura no salpiquen su creación. Aquí sólo te vas a tener que preocupar de que tus armas tengan munición y de afinar la puntería al máximo. Se han eliminado controles como dar volteretas, o movimientos por el estilo. Aunque sí existe la posibilidad de rematar enemigos y una especie de *Bullet Time*. En ese sentido no cabe esperar nada más de ***MadeMan***, tan sólo el paisaje, muy variado por cierto, y algún que otro enemigo actuando a modo de jefe final, rompen su dinámica. Los 17 niveles que componen el juego hacen un recorrido a lo largo de las décadas de los 60, 70 y 80 con guión de un periodista y escritor experto en la mafia de Estados Unidos, David Fisher (*Joey The Hitman: Biografía De Un Asesino*). Visitando diferentes épocas y lugares, el jugador irá conociendo la evolución del protagonista, Joey Verola. Hijo de un inmigrante italiano, siempre ha soñado con ser alguien importante. Tras pasar por Vietnam en el 68, uno de los escenarios que se visitan en el juego, Joey comienza a hacer pequeños trabajos para la mafia. Y tras múltiples peripecias, recala finalmente en la metrópolis de Nueva York ya en los 80. Como no podía ser de otra manera, semejante viaje en el tiempo cuenta con una banda sonora acorde. La fecha de lanzamiento de ***MadeMan*** está prevista para el 17 de noviembre.

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD

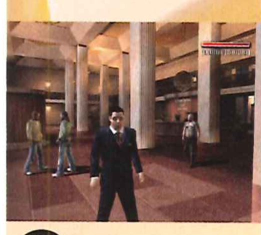
CLAVES



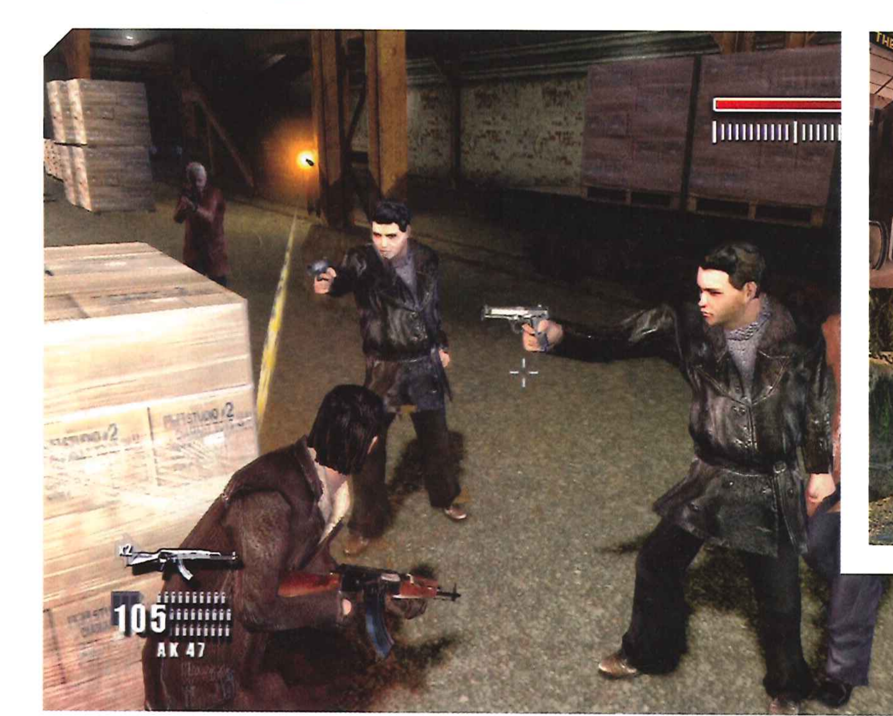
1 La gran variedad de escenarios a lo largo de las 17 misiones del juego: el conflicto de Vietnam, Nueva York, pantanos de Carolina del Norte, etc.



2 Acción sin cortapisas. MadeMan no pretende otra cosa: apunta, dispara y escóndete si puedes. Y con un entorno gráfico muy aparente.



3 El guión del juego ha corrido a cargo del periodista norteamericano David Fisher, experto en todo lo relacionado con la mafia.

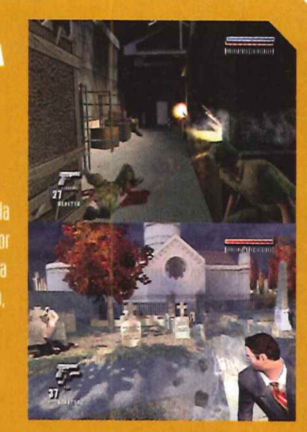


ATREZZO Y AMBIENTACIÓN > SilverBlack Studios ha cuidado que la indumentaria, música, coches y otros aspectos de cada época sean identificativos.

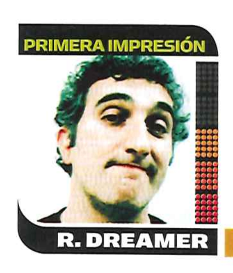


UN PEDAZO DE HISTORIA

La acción de MadeMan se desarrolla a lo largo de tres décadas. Desde finales de los 70, en donde el jugador llegará a estar involucrado en la Guerra de Vietnam, pasando por diferentes escenarios como una zona pantanosa, un cementerio, hasta llegar al Nueva York de los 80, donde termina involucrado en la red mafiosa de la ciudad y sus conflictos.



PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER

UN SHOOTER CORRECTO CON UN DESARROLLO MUY ORIGINAL.

PlayStation 2

SE BUSCAN HÉROES.

Apáñatelas como sea para salvar la vida a los lemmings.

Ahora con EyeToy para PS2. **lemmings.tv**

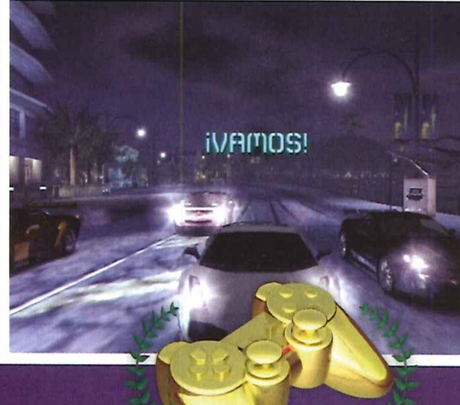
Lemmings

3+

www.pegi.info







NEED FOR SPEED CARBONO

PS2





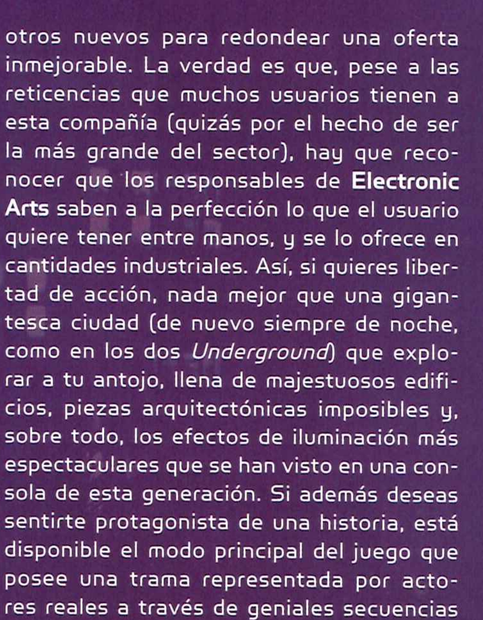
COMPAÑÍA: **EA GAMES**
DESARROLLADOR: **BLACK BOX**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **290 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
nfs.ea.com

PORQUE LA VIDA ES UNA CARRERA

POR **LAST MONKEY**

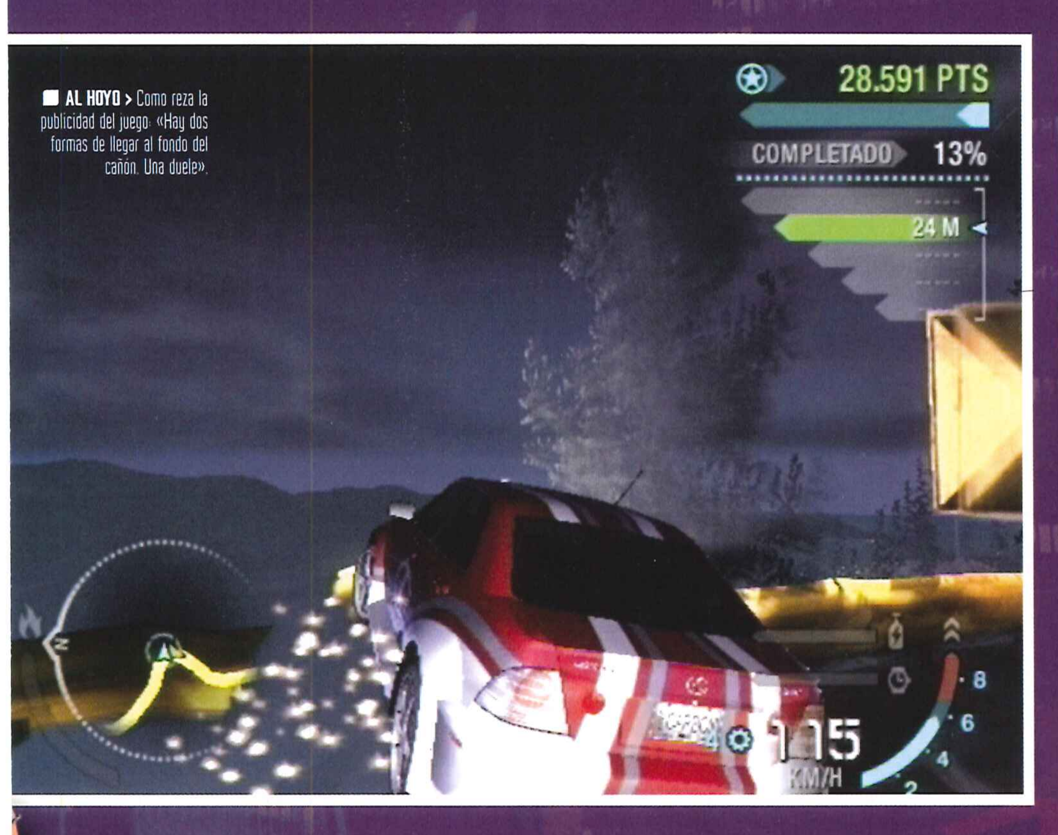


El carbono es un elemento químico de la tabla periódica que, cuando es sometido a muy altas presiones, puede transformarse en algo tan valioso como el diamante. Algo parecido es lo que llevan haciendo los programadores de **Electronic Arts** los últimos cuatro años con las correspondientes entregas de la saga *Need For Speed*, a la que «resucitaron» con el primer *Underground*. Tras proponerte el pasado año convertirte en el «más buscado», ahora con este ***Carbono*** hacen una especie de recopilación de los mejores elementos de la saga y añaden otros nuevos para redondear una oferta inmejorable. La verdad es que, pese a las reticencias que muchos usuarios tienen a esta compañía (quizás por el hecho de ser la más grande del sector), hay que reconocer que los responsables de **Electronic Arts** saben a la perfección lo que el usuario quiere tener entre manos, y se lo ofrece en cantidades industriales. Así, si quieres libertad de acción, nada mejor que una gigantesca ciudad (de nuevo siempre de noche, como en los dos *Underground*) que explorar a tu antojo, llena de majestuosos edificios, piezas arquitectónicas imposibles y, sobre todo, los efectos de iluminación más espectaculares que se han visto en una consola de esta generación. Si además deseas sentirte protagonista de una historia, está disponible el modo principal del juego que posee una trama representada por actores reales a través de geniales secuencias









AL HOYO > Como reza la publicidad del juego: «Hay dos formas de llegar al fondo del cañón. Una duele».

UN SOCIO PARA LAS CARRERAS

Una de las novedades más interesantes de esta nueva entrega es la posibilidad de llevarte a un compañero a las carreras. Competirá a tu lado y, según sus habilidades (explorador, lanzador o bloqueador), podrá eliminar a los rivales, mostrarte los caminos ocultos u ofrecerte el ansiado rebufo. Además, influirá también en otros apartados.





de vídeo. Y si prefieres la variedad, podrás encontrarla en los diferentes tipos de carreras incluidos en esta ocasión. Los circuitos tradicionales, *sprints* con principio y final, competiciones de derrapes, «revienta-radares», contrarreloj y persecuciones policiales (como las de *Most Wanted* pero aún más frenéticas). Y como novedad y plato fuerte de esta entrega, la incorporación de los circuitos que se desarrollan en los cañones que rodean la ciudad. Unas pistas de lo más sinuosas y con alto riesgo de caer al vacío que pondrán a prueba los nervios del jugador más experto. Y siguiendo con la variedad, llegamos al catálogo de los vehículos, que se dividen en tres categorías completamente diferenciadas en cuanto a comportamiento sobre carretera, aunque en cualquier caso una delicia de conducir como siempre. Los *muscle* americanos, los exóticos europeos y los *tuner* japoneses. Más de cincuenta modelos reales esta vez, más los ocultos, y todos ellos totalmente personalizables a través de varios métodos. El *Autosculpt* es el más llamativo de ellos, pues te permitirá modificar los añadidos a tu antojo. Pero hay mucho más, aunque son tantos los elementos que componen esta experiencia que es complicado hablar de todos. Los socios que te ayudarán en las carreras lo harán de muy diferentes formas: la presión de la policía (que ha mejorado mucho en cuanto a inteligencia desde lo visto en *Most Wanted*) y el entorno gráfico, que hace que cualquiera se pregunte hasta dónde puede llegar la potencia de una **PlayStation 2** cuando creíamos que ya no daba más de sí. La fluidez de su motor, pese a no llegar a

EL MÁS BUSCADO > Si durante una persecución los coches de la policía consiguen detenerte, darás con tus huesos en la cárcel y tendrás que pagar una multa o incluso quedarte sin vehículo.



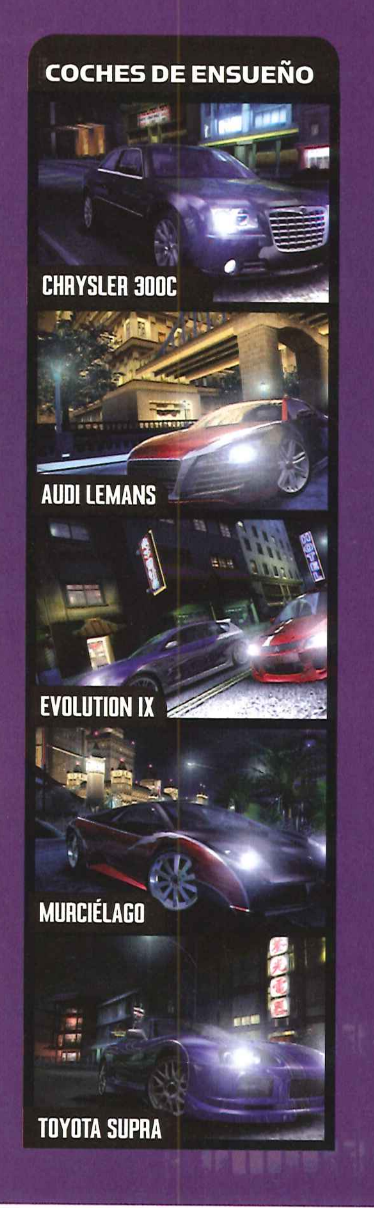








TUNING > Las posibilidades de personalización de los vehículos, con resultados como el que puedes ver en la imagen, vuelven a ser casi infinitas.



COCHES DE ENSUEÑO

CHRYSLER 300C

AUDI LEMANS

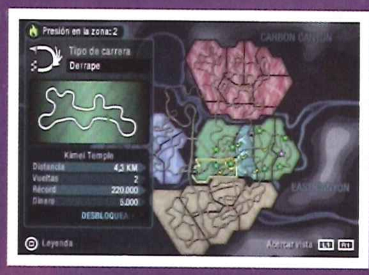
EVOLUTION IX

MURCIÉLAGO

TOYOTA SUPRA

los ansiados 60 *frames* por segundo, ha sido muy optimizada y desde luego es más que suficiente para que la jugabilidad sea perfecta. Además, ahora tendrás mucho más a mano todas las pruebas y eventos gracias al renovado mapa, y por supuesto sigue existiendo la opción de desplazarse por la ciudad o ir directamente a la carrera para ahorrar tiempo. Grupos internacionales divididos en tres categorías: Electro (*Goldfrapp, Ladytron*); Rock (*Eagles Of Death Metal, Priestess*) y Hip-Hop (*Dynamite MC, Part 2*) ambientan a la perfección las carreras, demostrando una vez más que en este tipo de juegos con tanta acción siempre es mejor recurrir a temas conocidos. El esmero de **EA** llega hasta las voces, dobladas en un estupendo castellano por actores profesionales. Quizás este ***Need For Speed Carbono*** no sea el juego más completo, ni el más realista, ni tampoco el más revolucionario en cuanto a propuestas, pero te podemos asegurar que hemos disfrutado de él como nunca. Algo que a estas alturas es más que suficiente.





CONTROL DEL TERRITORIO > Cuatro grandes bandas se disputan el dominio de la ciudad a base de carreras.

¡ESTO ES HOLLYWOOD!

Las espectaculares secuencias que debutaron en Most Wanted vuelven a estar presentes para contar la historia. El proceso de elaboración empieza rodando a los actores reales sobre una croma verde, para luego añadir digitalmente el resto de los elementos que aparecen en la imagen.



NEED FOR SPEED CARBONO

12+



Tan completo y divertido que no necesitarás otro juego de conducción hasta la llegada de PlayStation 3.

Siendo algo «tiquismiquis», que la fluidez de su motor gráfico no sea total y la ausencia de modos On-line.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Se ha mejorado el motor gráfico de Most Wanted para mostrar unos entornos impresionantes y unos coches espectaculares. **9.5**



SONIDO> Como siempre, Electronic Arts ha recurrido a potentes grupos internacionales y a un doblaje al castellano de lo más profesional. **9.4**



JUGABILIDAD> El control es magnífico, la libertad de movimiento muy alta y las carreras están repletas de emoción. **9.5**



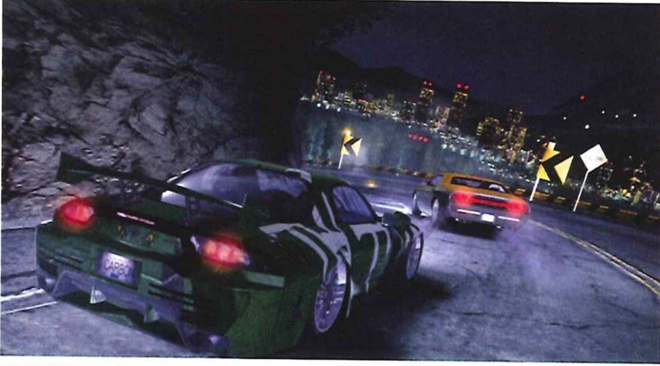
DURACIÓN> Tantos modos de juego, vehículos, competiciones y extras que no podrás acabarlo en semanas. **9.5**

CONCLUSIÓN> Electronic Arts ha vuelto a superarse con esta entrega. Cuando parecía que todo estaba inventado en la saga, demuestran que la innovación aún es posible. **9.5**



MERCURY MELTDOWN
-Nuevo estilo de gráficos
-Más de 160 nuevos niveles
-Nuevo Modo Wi-Fi para partidas multijugador
-Modo Tutorial
-Posibilidad de descargarse contenidos
-Laboratorios ocultos y diferentes juegos para desbloquear
¡PREPARA TU MENTE!
NEOGEO BATTLECOLISEUM
NOVIEMBRE 2006
EL MUNDO NEOGEO ESTÁ EN TUS MANOS.
NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS
PlayStation 2
12+
www.pegi.info
IGNITION entertainment
Virgin PLAY

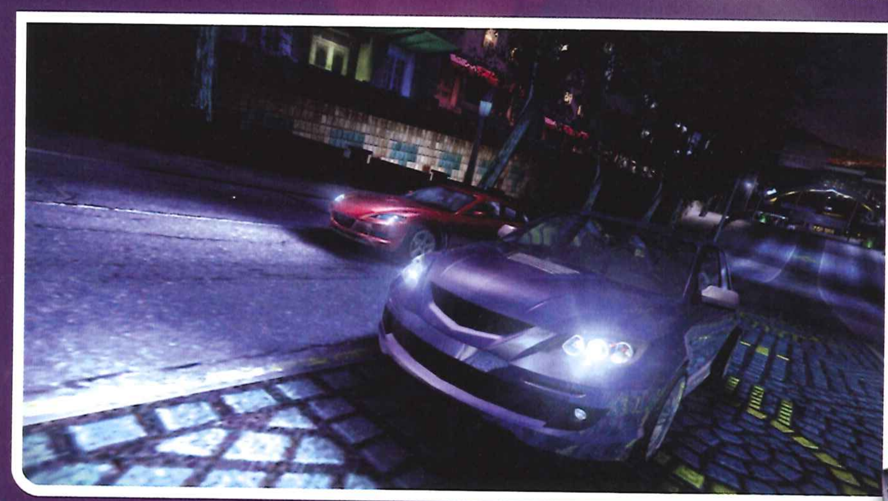






FECHA DE LANZAMIENTO:
MARZO 2007

CARRERAS EN HD > Los 1080 puntos de resolución que porporciona la salida de vídeo de PS3 harán que se trate de la mejor versión de NFS Carbono.

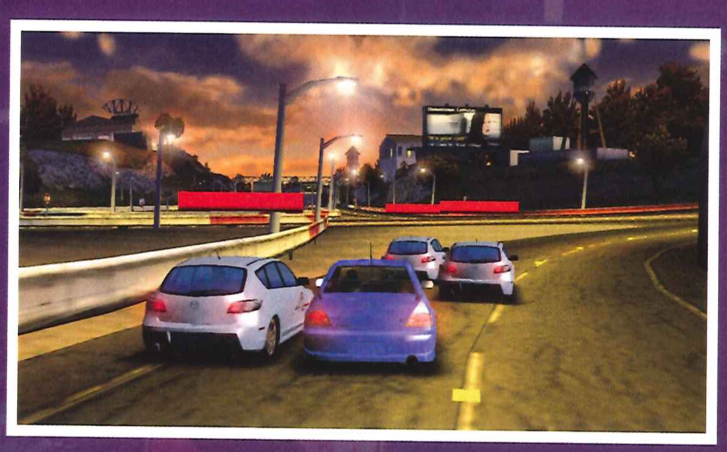


Desgraciadamente tendrás que esperar hasta el próximo mes de marzo, al igual que pasará con todos los lanzamientos de **PS3** y con la consola en sí, para disfrutar de la mejor versión de ***Need For Speed Carbono***, como la han definido sus propios programadores. Nosotros lo hemos probado en el **TGS** y os podemos decir que para hacerse un hueco entre la cantidad de juegos de conducción que acompañarán a este lanzamiento, contará con todo lo que has podido leer en el análisis de la ya excelente versión para **PlayStation 2** y, además, jugosas novedades que se centran en dos aspectos. Por un lado, tendrás la lógica mejora gráfica y, por lo que hemos experimentado en Tokio, esta encarnación sí contará con una fluidez total de movimiento, uno de los pocos puntos débiles de su hermano menor. Asimismo, los modos On-line estarán incluidos en todo su esplendor, con carreras en el cañón, duelos, descargas de nuevo contenido y persecuciones en las que unos jugadores harán de corredor y otros de policía encargados de detenerlos a toda costa.

AVANCE EXCLUSIVO
NEED FOR SPEED CARBONO

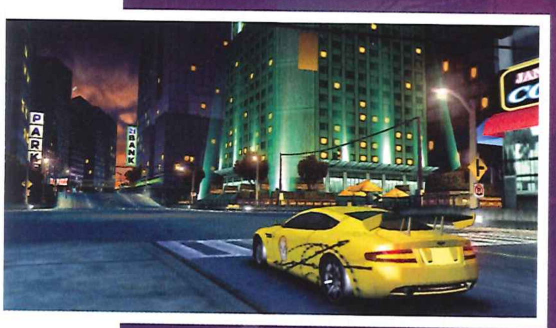


FECHA DE LANZAMIENTO:
31/10/06





A TU ESTILO > Podrás diseñar tu propio vinilo para aplicarlo sobre el coche. Saca el instinto graffitero que llevas dentro y dibuja un logotipo para que tu equipo sea reconocido en toda la ciudad.



Con el subtítulo de *Domina La Ciudad*, este año los jugadores asistirán a un fenómeno muy similar al que tuvo lugar las navidades pasadas con *Need For Speed Most Wanted*. La entrega para **PSP** de ***Carbono*** será, tras haber probado la *beta*, más que una conversión de lo que puede verse en **PlayStation 2**, una adaptación y un juego bastante diferente. Para empezar, la historia es completamente nueva y para relatarla se han cambiado las secuencias de vídeo ultra realistas por imágenes estáticas tipo cómic. Lo que sí que se ha añadido es una ciudad abierta para explorar, algo totalmente inédito en esta portátil, y la posibilidad de llevar hasta a dos socios a las carreras para que corran a tu lado. Más de 25 vehículos licenciados serán los que formen el garaje del juego, y podrás personalizarlo todo, incluso la banda sonora. Por supuesto, las modalidades multijugador incluirán el modo *Wi-Fi* para hasta cuatro jugadores simultáneos.

PRO EVOLUTION

POSIBLEMENTE EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE TODOS LOS TIEMPOS

POR **DE LÚCAR**

PS2

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KCET**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **1.281 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59.95€**
www.pesclub.es

Como alguno de nuestros lectores recordará por la *preview* de este juego q ue publicamos en el anterior número, hace un mes saltaban todas las alarmas en la redacción con una *beta* de ***Pro Evolution Soccer 6*** con una dificultad impropia del fútbol programado por **Konami**. El juego tenía una pinta excepcional, casi tan buena como la que tenemos ahora, pero era tan jugable que cualquiera con un poco de habilidad lograba una goleada. Sólo en el nivel de máxima dificultad aquello tenía alguna emoción y aún así no asustaba a nadie. Por suerte, una semana más tarde llegó una nueva versión más acabada y con una jugabilidad perfectamente programada en la que sólo podríamos criticar lo difícil que resultaba defender. Antes, en todos los *PES*, con pulsar el botón «X» en el momento justo, uno se llevaba el balón sin problemas. Ahora (o por ahora, por si aún hay alguna evolución final que soluciona el problema), sólo determinados jugadores y a ciertas distancias meten la pierna. Anticiparse o ser terriblemente pesados son las únicas opciones para robar el balón, si no quieres cargarte medio equipo con las tarjetas. Aún así, nada que un aficionado a la saga no termine por superar a base de práctica. Por lo demás, sólo podemos hablar maravillas de ***PES 6***.

En el apartado gráfico, sólo algún juego de fútbol americano cuenta con una animación tan perfecta y con grado de realismo comparable. Además, podemos decir, que ahora los movimientos de los jugadores del *PES 5* nos parecen un poco

■ **DEFENSA >** Los veteranos de la saga PES recordarán que para defender en anteriores entregas el botón «X» era casi una garantía de éxito. Aquí no sirve prácticamente para nada. Se quedan como pasmados delante del rival y no meten la pierna.

SOCCER 6



LA ALTERNATIVA

FIFA 07



Aunque no son comparables en estilo de juego, es la mejor alternativa que tienen los amantes del fútbol en PlayStation 2.

robóticos. Los que hayan tenido la suerte de probar el último *Winning Eleven* sabrán a qué nos referimos. Ahora los choques, las caídas, los contactos... todo parece dotado de un grado superior de realismo. Si a esa mejora le añadimos la desaparición de las dichosas ralentizaciones y una notable mejoría en la recreación de las condiciones atmosféricas, pues el resultado no puede ser más espectacular. Aunque no tenga que ver con el tema gráfico, por mejorar han mejorado hasta los comentaristas. No son los de *FIFA* ni mucho menos, pero por lo menos están más entonados y cometen bastantes menos errores... lo cual realmente contribuye al espectáculo del juego en definitiva.

En lo que se refiere a jugabilidad, pues otra vez hay que quitarse el sombrero ante el excelente trabajo de los desarrolladores de **Konami**. El nuevo estilo de juego es muy atractivo y la nueva oferta de modalidades es la más completa de toda la saga. Simplemente con la posibilidad de jugar la *Master League* (que por cierto también incluye bastantes novedades) en red ya han multiplicado su jugabilidad por dos. Por cierto, mucho ojo con el dinero y los fichajes si decides jugar la

VOLVERÁ A SER EL TÍTULO MÁS VENDIDO

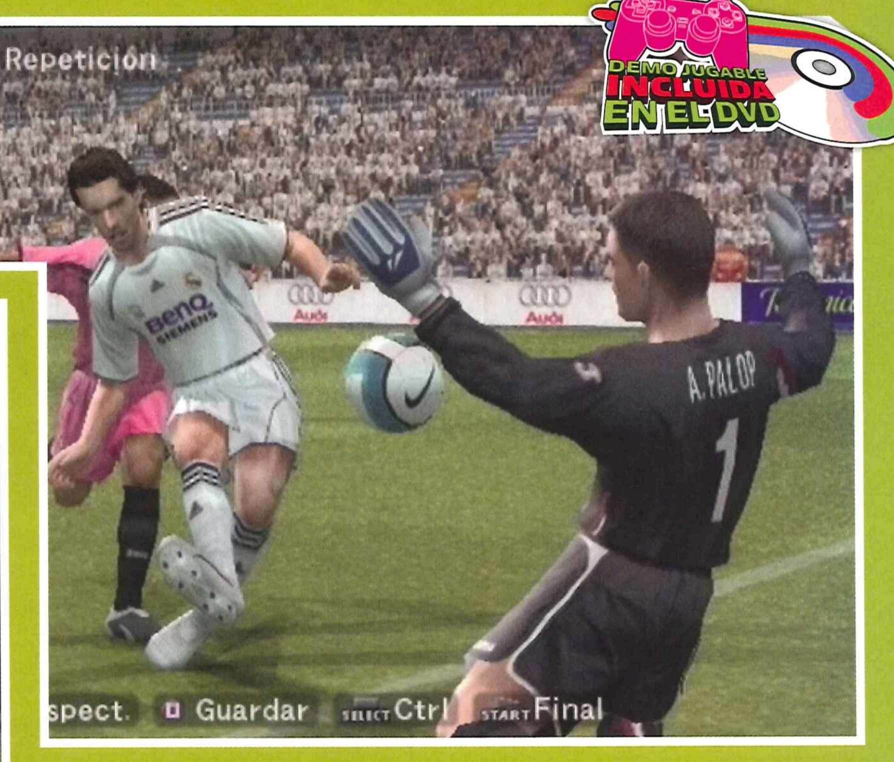
TIENDA PES

No sabemos por qué pero en esta versión ha desaparecido la posibilidad de comprar sandías y melones para jugar al fútbol. Al menos han dejado la opción de jugarlo montado en un avestruz, un dinosaurio o disfrazado como un pingüino.









DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD











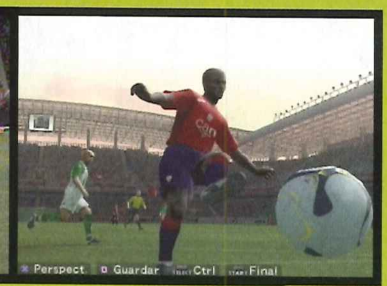


ÁRBITROS > No son tan pesados como en PES 5. Pitan menos faltas, pero tienen diferente rasero y casi siempre te sentirás perjudicado.

¿ESTARÁ A LA ÚLTIMA?

La verdad es que si no lo consiguen esta vez será por poco. Según hemos podido comprobar, sí están los jugadores y equipaciones de nuestra Liga, pero no sabemos si al final llegarán a tiempo de incorporar detalles como el sponsor del Barça o la vuelta a la equipación tradicional del Atlético tras el chasco de la nueva camiseta de este año. Entre las sorpresas agradables de esta edición, la presencia de algunos nuevos campos españoles como el Bernabéu o Riazor. Lo más curioso es que al Camp Nou siguen sin llamarlo por su nombre... pero todo es editable.

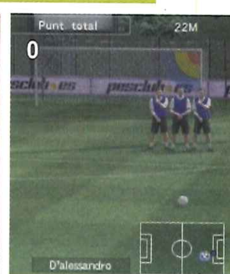






PORTEROS > Los rumores que anunciaban que los porteros eran muy malos son completamente infundados.





MVP > En la competición internacional, al acabar el partido, la CPU elegirá al jugador más destacado. A la derecha, el ya clásico entrenamiento para mejorar la técnica.



Master con el equipo de Miranda, Espimas, Castolo y compañía. Llegar a Primera División con una plantilla sin unos cuantos jugadores reales, aunque sean de segunda fila, es un auténtico suicidio. En otras ocasiones, quizá se ha sufrido más para llegar a Primera, pero nunca se notó tanto el cambio de categoría. Te lo aseguro.





Cambiando de tercio, la nueva competición de selecciones con la posibilidad de hacer tu selección partido a partido, nos parece interesante y tiene su gracia. Básicamente, es el camino completo hasta llegar al Mundial desde las rondas previas clasificatorias, pero cualquier cosa que sea sumar nos parece genial. Su oferta en este apartado será inferior a la de *FIFA*, pero por lo menos han hecho un esfuerzo y no dudamos que los fanáticos de la saga lo sabrán valorar.

No tenemos una bolita mágica para conocer el futuro, pero desde aquí ya adelantamos que ***Pro Evolution Soccer 6*** volverá a ser el juego más vendido de **Konami** y también uno de los del Top 3 de **PS2**. Aunque aún no esté claro si va a ser el último para esta consola, lo que sí sabemos es que es el mejor de todos los *PES*. Por mucho que avance y mejore la competencia sigue ganando por goleada.

NUEVAS COMPETICIONES

Entre las novedades más interesantes de esta entrega destacamos la incorporación de un nuevo torneo internacional de selecciones y la posibilidad de jugar a la Master League en red. Para que te hagas una idea más clara del nuevo modo de selecciones, es como el clasificatorio para el Mundial de toda la vida.





PRO EVOLUTION SOCCER 6

3+

Es el más espectacular de todos los PES. Divertido, real, inteligente y con una Master League que se jugará en red.

Aunque posiblemente lo solucionen en la versión final, en esta entrega va a resultar mucho más difícil defender.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > La perfección de las nuevas animaciones es asombrosa y ya no hay ningún tipo de ralentizaciones. Todo un espectáculo. **9.6**



SONIDO > Aunque está mucho mejor que en anteriores ediciones, la locución sigue sin ser tan buena como la de cualquier FIFA. Los FX, bien. **9.0**



JUGABILIDAD > Ya han ajustado bien la dificultad y cuenta con más opciones de juego que nunca, pero cuesta muchísimo robar un balón. **9.5**

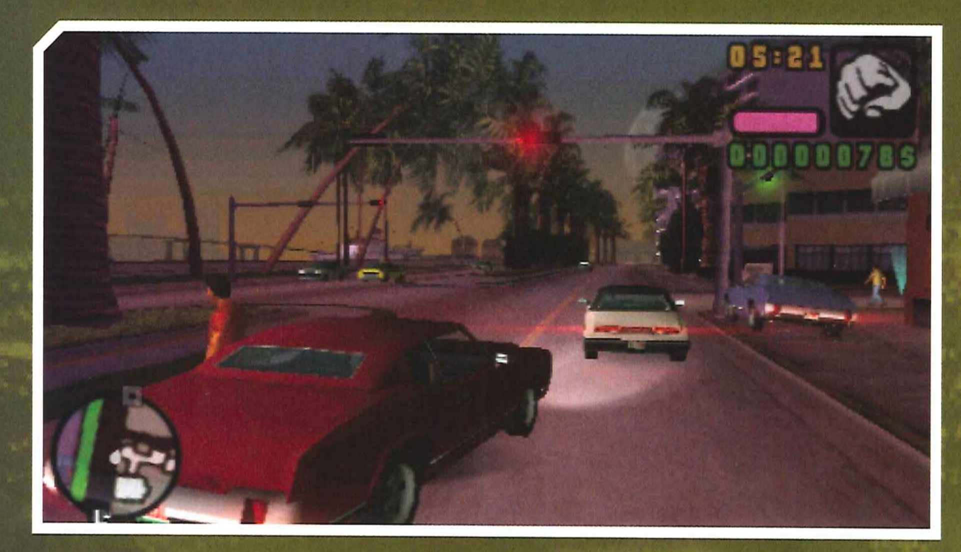


DURACIÓN > Si con menos modos y opciones de juego aún estábamos dándole a PES 5, algo nos dice que éste nos va a divertir hasta PES 7. **9.5**

CONCLUSIÓN > Aunque tienen públicos distintos, Pro Evolution Soccer 6 cuenta con todo para volver a superar a su más directo rival, FIFA. Otro año más, Konami ha vuelto a dar el do de pecho.

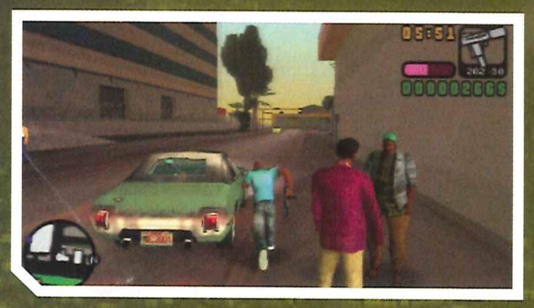




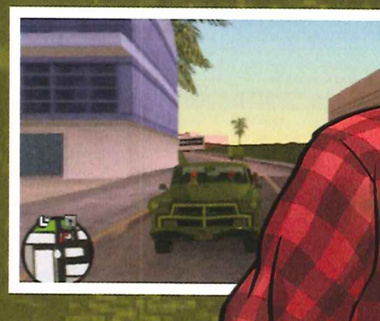




LA BANDA SONORA > Echamos de menos la emisora de música clásica que se podía sintonizar en Liberty City Stories pero hay muchas otras con un amplio repertorio de temas de sabor ochentero.







GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES

¿SERÁ CAPAZ DE SORPRENDERTE?

PSP



COMPAÑÍA: **ROCKSTAR**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR LEEDS**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-6**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **688 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
http://www.rockstargames.com/vicecitystories/gtavcs.html

POR **SUPERNENA**

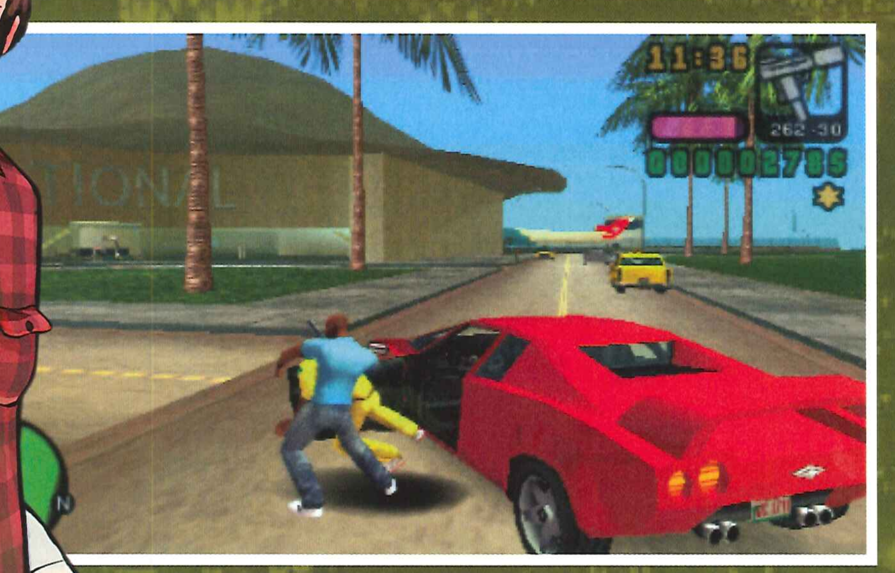
Pese a que el primer contacto con ***Vice City Stories*** nos dejó una buenísima impresión, después de jugarlo en profundidad hay que decir que nos ha convencido bastante menos. El argumento vuelve a girar en torno a un personaje involucrado en todo tipo de actividades delictivas: tráfico de drogas, armas, prostitución... vamos, los «trapicheos» de siempre, sólo que esta vez el protagonista aún conserva los escrúpulos al principio de la historia. La estructura de juego también es la de costumbre: diferentes personajes te irán pidiendo misiones que podrás realizar en el orden que desees mientras exploras libremente la cuidad. Las misiones aunque algo más largas que en la anterior entrega para **PSP**, resultan demasiado similares a las que ya se han visto tantas veces en otros títulos de la saga (y en sus cada vez más abundantes imitaciones): llevar un paquete de un lado a otro, recoger prostitutas, destrozar propiedades de la banda rival, persecuciones disparando o al volante... Porque, aunque es indudable que ***Vice City Stories*** es un gran juego, lo cierto es que teniendo tan reciente *Liberty City Stories*, nos quedamos un poco fríos. Y es que, uno de los elementos que ha elevado a lo más alto a la franquicia *Grand Theft Auto* es el afán de superación de sus programadores para conseguir que cada entrega suponga un gran salto cualitativo con respecto a la anterior como demostraron en su momento *GTA 3* o *Vice City* y, más recientemente, *San Andreas*. Así, aunque la evolución gráfica es evidente en el sistema de iluminación y en las texturas, lo cierto es que no podemos evitar sentir algo de decepción ante la ausencia de

LAS LEYES DE LA EVOLUCIÓN

De acuerdo con lo que afirma el equipo de programación de RockStar Leeds, para construir Vice City se han utilizado un mayor número de polígonos de los que conformaban la misma ciudad en el título de PS2. Por otro lado, la extensión de la urbe promete duplicar en tamaño a la que Toni Cipriani recorrió en la anterior entrega de PSP.









LA ALTERNATIVA

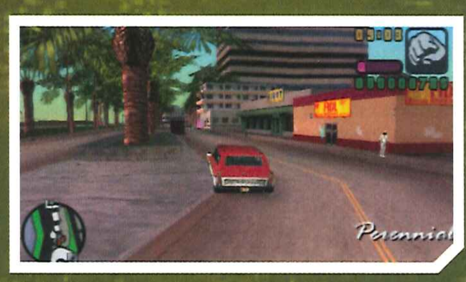
GTA: LIBERTY CITY STORIES



Vice City Stories es una versión mejorada de la primera entrega para PSP, ambientada en Liberty City y protagonizada por Toni Cipriani.



■ **MISIONES DE VIGILANTE >** Un clásico que no pasa de moda: Vehículos policiales, ambulancias, taxis... todos con misiones adicionales.



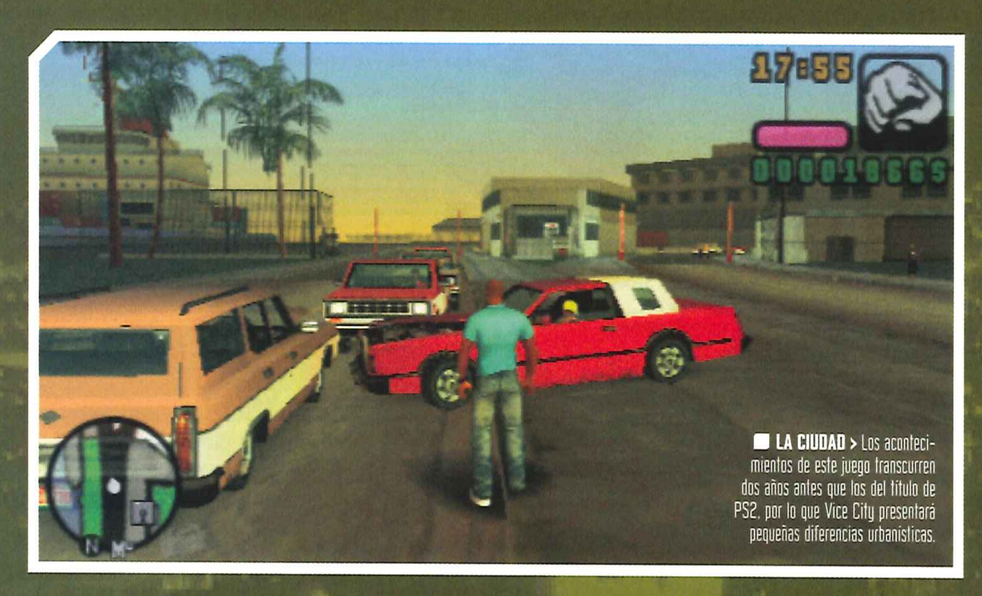
CUESTIÓN DE PERSPECTIVA

Como novedad, esta edición permite cambiar la posición de la cámara si mientras estás al volante pulsas el botón Select. De esta forma, podrás ver la acción desde la parte trasera del vehículo, desde el punto de vista del conductor o con perspectiva cinematográfica, muy atractiva visualmente pero poco práctica a la hora de conducir.



POCAS NOVEDADES MÁS ALLÁ DE LAS MEJORAS GRÁFICAS

alguna aportación realmente sustancial y una ciudad más gris que *Liberty City* o la propia *Vice City* de la versión **PS2**. Por otro lado, un aspecto positivo como el aumento en la distancia de modelado ha provocado que el *popping* (un defecto habitual en la saga que hace que los objetos lejanos se generen demasiado tarde y aparezcan súbitamente al acercarse) de esta entrega sea mucho más escandaloso que en la anterior, aunque esperamos que esto sea sólo una cuestión de la versión preliminar y se solucione (al menos en parte) antes de que el juego final llegue a las tiendas. Otro avance gráfico de ***Vice City Stories*** es la representación del agua, recreada con mayor fidelidad que nunca y a la que se le ha dado un mayor protagonismo, con más vehículos anfibios y la posibilidad del protagonista de nadar (aunque no de bucear). Como aspecto novedoso habría que señalar el modo *Empire Building*, que te adelantamos con detalle el número pasado y que permitirá ir conquistando edificios de las bandas rivales para levantar en ellos diferentes tipos de negocios (que también habrá que proteger de los ataques de los Cholos). Por otro lado, encontramos pequeños detalles que también son de agradecer como la posibilidad de elegir diferentes tipos de cámara o la de recuperar nuestras armas requisadas en comisaría, previo pago »


LA CIUDAD > Los acontecimientos de este juego transcurren dos años antes que los del título de PS2, por lo que Vice City presentará pequeñas diferencias urbanísticas.

MODO MULTIJUGADOR

Robar (y proteger) coches, matar al hombre señalado, cruzar tiros en el Hunter, bombardear la base enemiga... y así hasta diez minijuegos diferentes. Según el que elijas podrás configurar si jugar todos contra todos o por equipos, el escenario en el que transcurrirá la competición, el tiempo, el estilo de partida, los personajes y vehículos... Nosotros ya lo hemos probado y te podemos asegurar que es tan divertido que hace que casi merezca la pena comprar el juego sólo por esta opción. Hay que tener en cuenta, eso sí, que para unirse a una partida cada usuario deberá contar con su propio UMD del juego.



de un soborno. Además, se ha aumentado el catálogo de armas y mejorado las técnicas de combate cuerpo a cuerpo: ahora el protagonista podrá bloquear golpes, hacer *strafe*, agarrar y empujar a los enemigos... Aunque el resultado de añadir toda esta serie de mejoras a *Liberty City Stories* (todavía uno de los mejores juegos del catálogo de **PSP**) debería ser soberbio, el caso es que, como hemos señalado antes, es inevitable sentir cierta sensación de repetición a medida que vamos realizando misiones. De cualquier modo, la franquicia *GTA* cuenta con una legión de fans que sin lugar a dudas convertirán este título en uno de los superventas de las navidades y que no se sentirán defraudados en absoluto, especialmente si no jugaron a la anterior versión portátil. Además, no se puede pasar por alto el valor nostálgico de recorrer otra vez las calles de *Vice City* y de reconocer en ellas a algunos de los personajes que aparecían en la aventura protagonizada por Tommy Vercetti. La banda sonora es tan completa como de costumbre y encandilará a los amantes de los 80 y el doblaje, sigue siendo de esos que hacen que merezca la pena estudiar inglés. Pero un análisis de ***Vice City Stories*** no estaría completo sin comentar la mayor aportación de la portátil de **Sony** a la saga: las partidas multijugador, que aprovechan la tecnología *Wi-Fi* de **PSP** para permitir que hasta 6 usuarios puedan enfrentarse conectando inalámbricamente sus consolas. Con todo esto, nuestra conclusión sería que aún sin resultar especialmente novedoso, tiene todo lo que hace falta para mantener el nivel de la franquicia y eso, hablando de *GTA*, ya es decir mucho.


BUSCANDO ALIADOS > Para convencer a alguien de que se una a tu grupo tendrás que apuntarle y pulsar Arriba en el pad de dirección.



GTA: VICE CITY STORIES 18+

Mejoras en las texturas y en la iluminación.
El completísimo y divertido modo multijugador.

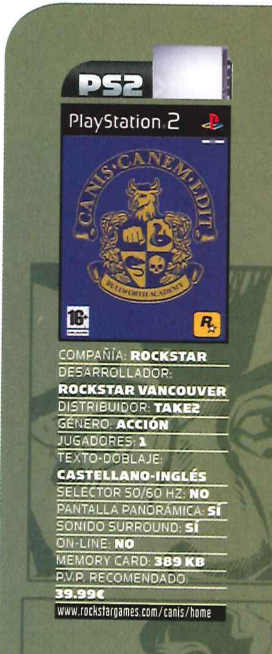
La falta de novedad en las misiones.
El popping que esperemos sea mitigado en la versión final.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**

GRÁFICOS › Gran trabajo en la recreación del agua y en las texturas, sobre todo en la brillante carrocería de los vehículos. Mucho popping.	8.9
SONIDO › La banda sonora no es tan carismática como en otras ocasiones pero sí muy completa y ochentera.	8.8
JUGABILIDAD › Es inevitable echar de menos un segundo joystick pero se ha mejorado bastante el control de los vehículos.	8.9
DURACIÓN › A las misiones obligatorias se añaden las de vigilante, los objetos ocultos y el impagable modo multijugador.	9.3

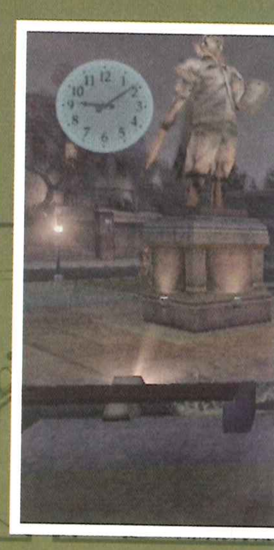
CONCLUSIÓN › Aunque cuenta con todos los elementos para ser un juego genial, resulta inevitable la sensación de estar haciendo las mismas misiones de siempre. **9.0**


"" and "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation.
RIDGE RACER™2&© 2004 2006 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Namco Bandai Games Inc. All rights reserved.
3+
www.pegi.info
0-400 km/h en un instante
Vive lo último en velocidad. Siente la fuerza de tu motor y disfruta de su rugido a través de 42 estimulantes circuitos. Así es Ridge Racer 2. Toda una experiencia llena de carreras plagadas de adrenalina y gasolina. Ridge Racer ha vuelto. Agárrate.
yourpsp.com
namco
Ridge Racer 2



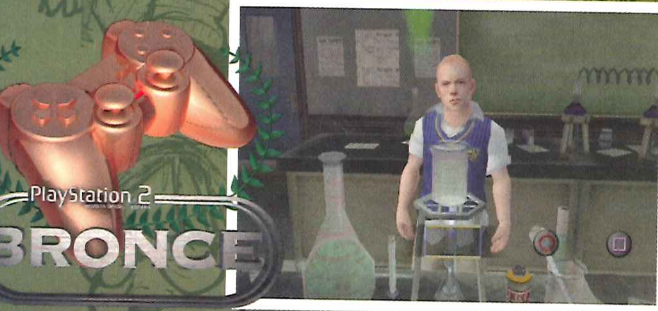
COMPAÑÍA: **ROCKSTAR**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR VANCOUVER**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **389 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39.99€**
www.rockstargames.com/canis/home





SOBRE RUEDAS > El monopatín es un medio de locomoción siempre a mano pero también podrás montar en bici, ciclomotor o kart.

PlayStation 2 BRONCE







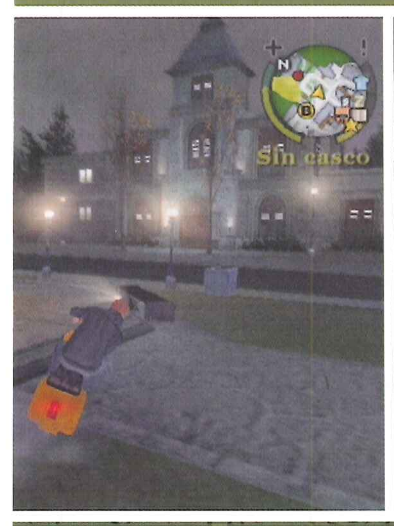
CANIS CANEM EDIT

LA VIDA EN UN INTERNADO NUNCA FUE TAN DIVERTIDA

POR **SUPERNENA**



Teníamos muchas ganas de conocer a fondo la Academia *Bullworth* y, tras nuestra visita, hay que decir que la experiencia es aún más satisfactoria de lo que habíamos esperado. Durante el primer capítulo del juego irás conociendo los pormenores de la escuela de la mano de Gary, un estudiante maquiavélico y algo desquiciado. En esta primera parte tendrás que completar una misión para desbloquear la siguiente, aunque antes querrás aprovechar para descubrir las actividades extraescolares de *Bullworth*, que pasan por las batallas de comida, el robo de extintores o las visitas a la residencia de las chicas. Pero cuidado, porque en la parte superior derecha de la pantalla estará el «Gamberrómetro» que reflejará la gravedad de los hechos, de forma que estará más castigado pegar a los pequeños o a las chicas que defenderse del ataque de un abusón. Con el medidor vacío los profesores no te molestarán, pero como te pillen haciendo una gamberrada te tocará correr o esconderte en las taquillas y papeleras. El horario lectivo es de nueve a once y media de la mañana y de tres a cinco de la tarde, y si un profesor te sorprende fuera de clase durante esas horas te llevará a un aula de las orejas. Esto tampoco supondrá un mayor problema porque las asignaturas se han organizado en forma de minijuegos: en Química tendrás que pulsar botones a lo *Parappa The Rapper*, en la clase de Arte encontrarás una versión de *SuperQix*, en Inglés tendrás que formar palabras como en *Cifras y Letras*... Poco después de la divertidísima noche de *Halloween* (en la que tendrás que gastar bromas a diestro y siniestro) y, antes de que te haya dado tiempo a aburrirte de la vida escolar, las puertas del colegio se abrirán y en el segundo capítulo podrás hacer tus primeras escapadas al pueblo. Allí, podrás visitar tiendas para comprar ropa (aunque una forma fácil de conseguirla será forzando las taquillas de otros estudiantes), cómics, una bici o

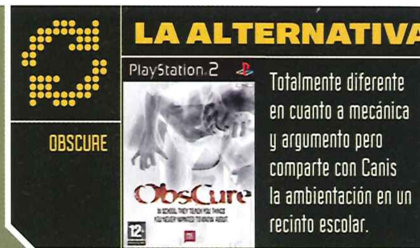




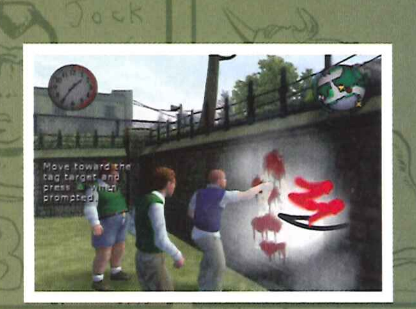
VANDALISMO > Roba extintores, tira de la ropa interior de tus compañeros, haz sonar la alarma anti-incendios, rompe cristales, comienza batallas de comida... O sé un niño bueno y educado.

LA ALTERNATIVA

OBSCURE



Totalmente diferente en cuanto a mecánica y argumento pero comparte con Canis la ambientación en un recinto escolar.



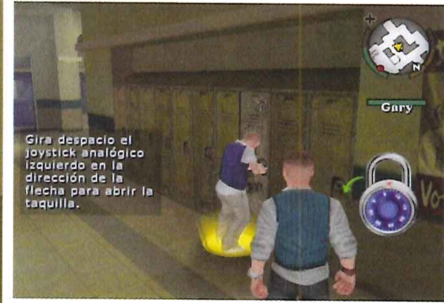
PRIMEROS BESOS

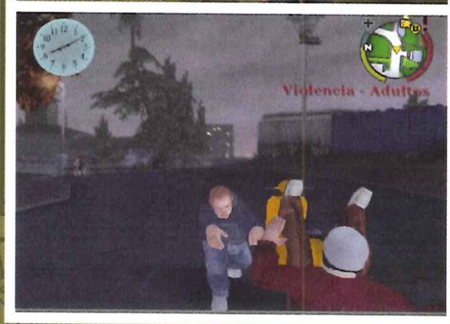
No todo en esta vida iba a ser estudiar y/o hacer el gamberro, Jimmy también sacará tiempo para sus primeros escarceos amorosos. Según vayas superando los niveles de Inglés, los besos de las chicas te harán recuperar mayor porcentaje de salud. Pero para conseguir que te bese una de las materialistas chicas de Bullworth te hará falta algo más que retórica: compra un ramo de flores (o cógelas de algún jardín) o una caja de bombones y dáselo a tu elegida. Después de eso, seguro que ya no se resiste a tus encantos...

para sacarte unas pelillas trabajando como repartidor de comida o de periódicos. Aunque los profesores no podrán hacerte nada más allá de las rejas del internado, la policía se encargará de que tus gamberradas en la ciudad no queden impunes y te enviarán de cabeza a la comisaría (o al colegio si estás en horario de clase). Como en los *GTA*, cada vez que te pillen, la mayoría de tus objetos serán requisados y si tus encontronazos con la autoridad se suceden de forma reiterada, tendrás que aguantar el sermón del Director así como realizar tareas de castigo tipo cortar el césped (que, por otra parte, resulta extrañamente entretenido). En cuanto a las armas, hay que decir que **Rockstar** ha decidido no pasarse de la raya y sólo manejarás utensilios más o menos infantiles como un tirachinas, petardos, bombas fétidas, canicas, huevos, reglas... Lo mismo puede decirse de los medios de transporte: Jimmy podrá llevar consigo un cómodo monopatín o montar en bici, ciclomotor (constituyendo una infracción no llevar casco) o *kart*, pero su edad le impedirá sentarse al volante de los coches. En el apartado gráfico ***Canis Canem Edit*** tampoco



ARSENAL > Jimmy contará con bombas fétidas, polvos pica-pica, petardos, canicas, huevos o hasta un tirachinas con mirilla telescópica.





A LO GTA > Si tienes edad para conducirlo podrás «tomar prestado» el vehículo de cualquiera que pase por la calle. Eso sí, en moto usa casco.

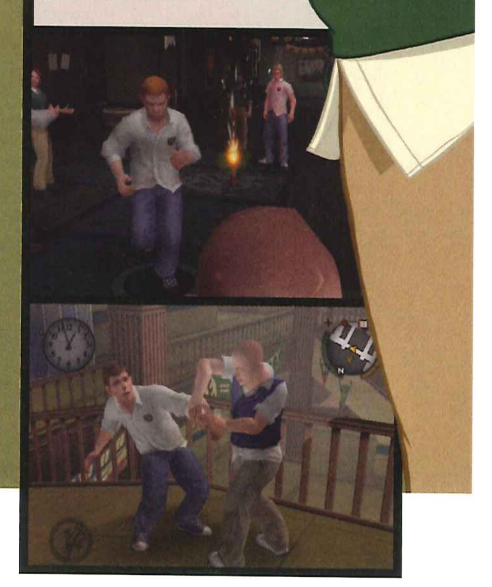


¡CASTIGADO! > En Bullworth no se pasa por alto el mal comportamiento.

decepciona: fluidez de movimientos, belleza de escenarios y realismo a la hora de reflejar los movimientos de los personajes son algunas de sus principales características. Uniendo a esto una buena banda sonora y un excelente trabajo de doblaje (aunque sólo en inglés) se consigue crear la atmósfera de las típicas películas de instituto norteamericano con sus habituales grupitos de empollones, musculitos, pijos, abusones y macarras (y sus miembros ataviados con el *look* característico). La mayor pega que encontramos al juego de **Rockstar** es que puede resultar algo fácil para los jugadores más experimentados ya que en ocasiones las misiones se presentan demasiado «masticadas», de forma que sólo hay que ir de un punto a otro de los señalados en el mapa. En cualquier caso, el juego ofrece 25 recados adicionales a las misiones y gran cantidad de objetos «ocultos» (otro clásico de la saga *GTA*) como gomillas, transistores, gnomos de jardín, lápidas o calabazas (¡atento en la noche de *Halloween*!). Resumiendo, podríamos decir que ***Canis Canem Edit*** cumple con las expectativas generadas, pero no por violencia de contenido, sino por su encanto y calidad.

¡PELEA, PELEA!

Para apuntar con arma o pelear con los puños tendrás que seleccionar tu objetivo pulsando L1. Un círculo de color bajo el personaje te indicará su estado de salud (de verde a rojo). Estate atento porque si pulsas el botón Círculo en el momento adecuado realizarás un movimiento de humillación sobre tu rival.



CANIS CANEM EDIT

16+



Las animaciones y el excelente trabajo de doblaje.
La ambientación de película de instituto.



Las misiones son bastante sencillas.
Toda la polémica injustificada creada a su alrededor.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**

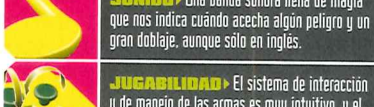
GRÁFICOS > Algún defectillo que esperamos que se subsane en la versión final pero muy buen nivel en general.





SONIDO > Una banda sonora llena de magia que nos indica cuándo acecha algún peligro y un gran doblaje, aunque sólo en inglés.





JUGABILIDAD > El sistema de interacción y de manejo de las armas es muy intuitivo, y el control de los vehículos bastante preciso.





DURACIÓN > Engancha tanto que puede que sus misiones te sepan a poco, pero siempre quedan tareas secundarias y objetos ocultos.



CONCLUSIÓN > El toque Rockstar se hace evidente en muchos aspectos del juego, pero con menos impunidad para las malas acciones y una ambientación más original que en los GTA.



ACÉRCATE MÁS QUE NUNCA

CALL OF DUTY 3

WWW.CALLOFDUTY.COM

A LA VENTA EN NOVIEMBRE DE 2006











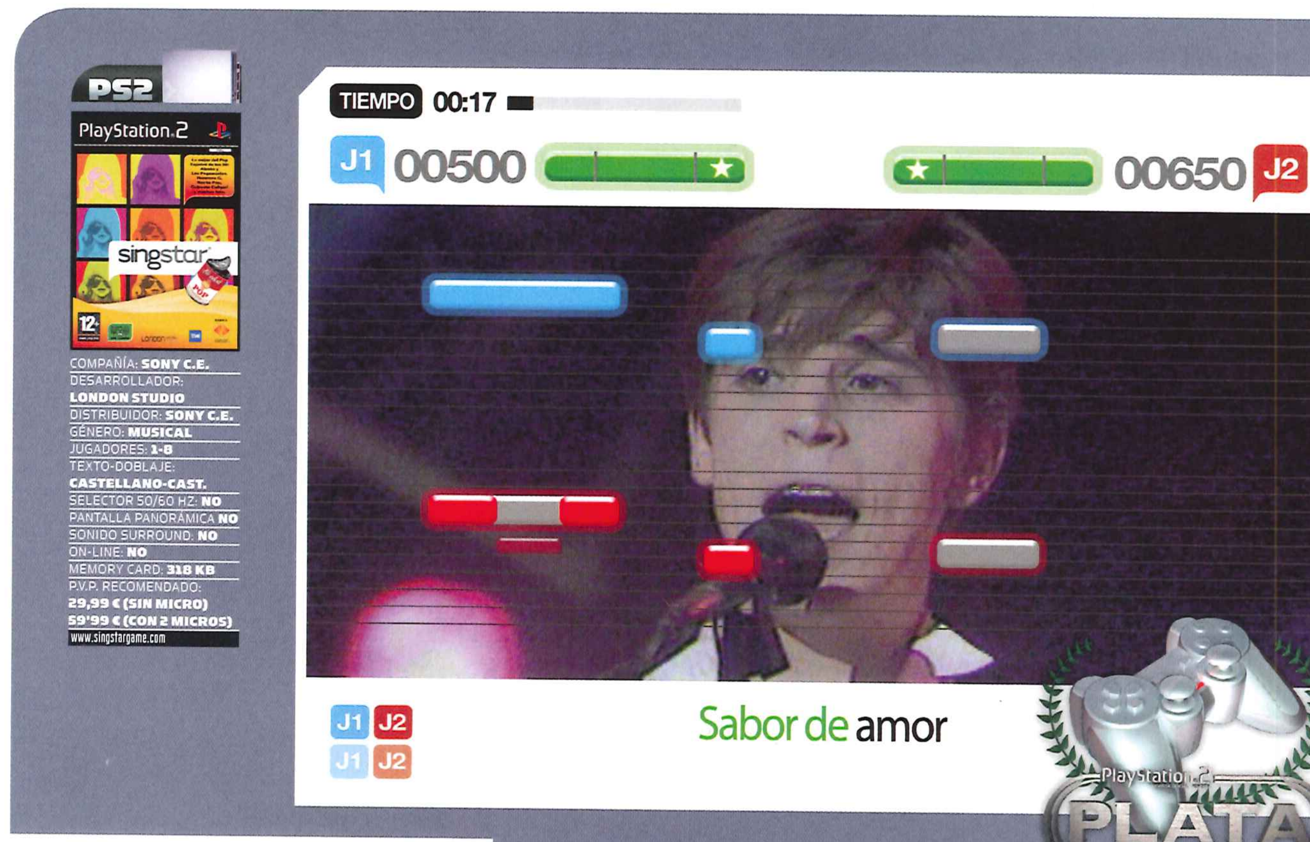




activision.com

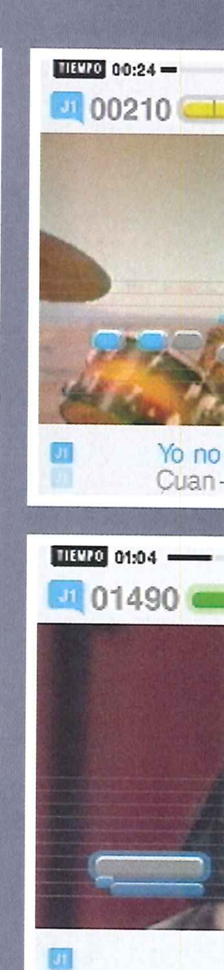


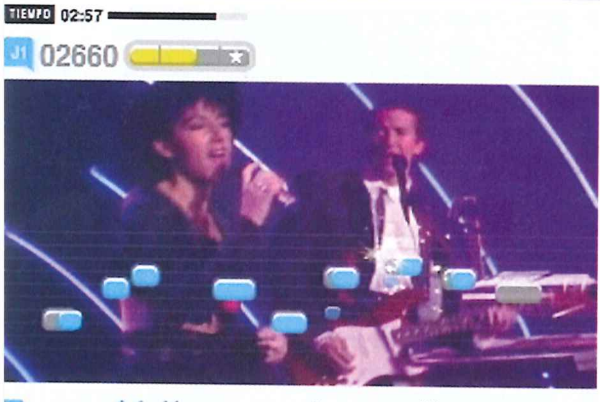




PS2

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **MUSICAL**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO:
29,99 € (SIN MICRO)
59'99 € (CON 2 MICROS)
www.singstargame.com







SINGSTAR

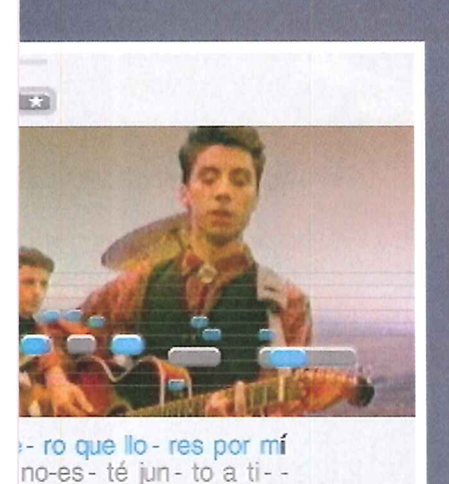
LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL

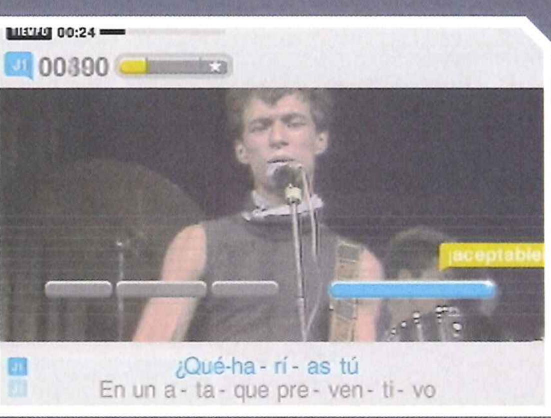
ASÍ ÉRAMOS HACE MÁS DE 20 AÑOS...



POR **ANNA**

Tupés desorbitados, hombreras en las camisas, danzas plutonianas... es la edad dorada de la música pop en español donde la extravagancia y las letras ligeras estaban a la orden del día. Una etapa de vanguardias que muchos de los que rondamos la treintena vivimos en la década de los 80; y los que no, seguro que conocen de oídas canciones como *El Calor Del Amor En Un Bar* de *Gabinete Caligari*, *Adiós Papá* de *Los Ronaldos* o *Aquí No Hay Playa* de *The Refrescos*, porque aún siguen sonando en garitos de copas que cuestan menos de 3 Euros. Por este, y muchos otros motivos, la nueva entrega de *SingStar* se va a convertir en un éxito seguro en ventas. *SingStar LEOPE* resume en 30 *singles* este gran cachito de la historia musical española incluyendo vídeos de conciertos, actuaciones en directo en míticos programas como *Aplauso*, *Tocata* y *La Bola de Cristal*, y *videoclips* originales. Te aseguro que cuando veas a *Zombies* cantar su *Groenlandia* o a Ana Torroja y Nacho Cano interpretar *Un Año Más* el lagrimal se te inundará. Es cierto que la calidad de imagen deja bastante que desear, pero es mejor esto que no una fotografía del artista en cuestión como sucede en *SingStar Legends*. Además, dichos vídeos proceden de los archivos de RTVE y son considerados hoy en día como documentos históricos. Así, recordarás (o descubrirás) que la primera cantante de *Olé Olé* no fue la exuberante Marta Sánchez,





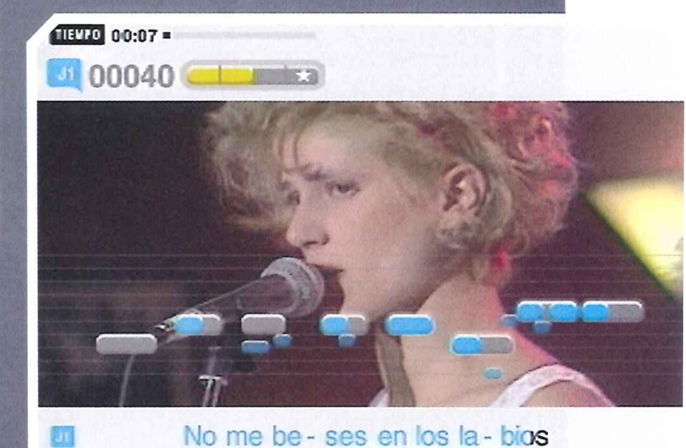
MODOS DE JUEGO > Duetos, Batalla, Pasa el Micro (para hasta ocho jugadores), Estilo Libre... Además, se han diseñado un total de 6 popurrís que aglutinan los singles por estilos musicales.



LA ALTERNATIVA

SINGSTAR POP

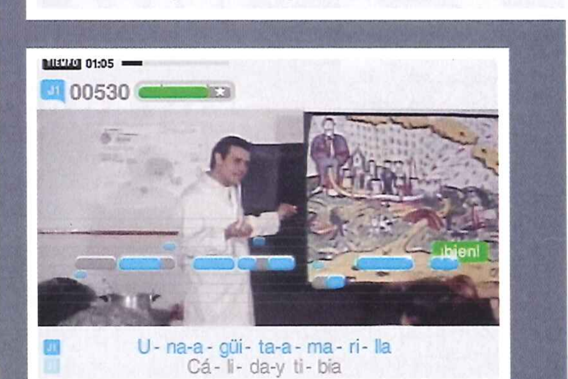
Amaral, El Arrebato, Melendi... no son de los 80 pero son los artistas de mayor éxito de los últimos años dentro del pop español.





LOS 10 SINGLES MÁS OCHENTEROS

ARTISTA	CANCIÓN
Zombies	Groenlandia
Tino Casal	Embrujada
Ejecutivos Agresivos	Mari Pili
Burning	¿Qué hace una chica como tú en un lugar...
Alaska y Los Pegamoides	Bailando
Aerolíneas Federales	No me beses en los labios
Los Nikis	El Imperio Contraataca
The Refrescos	Aquí no hay playa
Mecano	Un año más
Danza Invisible	Sabor de amor



VIDEOCLIPS > La mayoría de los vídeos que contemplarás mientras cantas son conciertos, actuaciones en La Bola de Cristal, Aplauso o Tocata, y videoclips originales, como es el caso de Toreros Muertos y su Agüita Amarilla, o La Guardia con Cuando Brille El Sol.



UNA POPSTAR > El juego incluye la posibilidad de usar la cámara EyeToy para que seas el auténtico protagonista de tu propio videoclip. Los efectos de imagen que puedes escoger son muy de la época: desdoblamiento de la imagen, colores ochenteros...





sino una muchacha más sencilla y recatada llamada Vicky Larraz, o que Tino Casal fue el pionero de los falsetes y el *glam* en nuestro país. Es cierto que no son canciones universalmente conocidas, como las que aparecen en *Legends*, pero son tan emblemáticas dentro de nuestras fronteras y tan sencillas de canturrear que es raro que no te las sepas y que no alcances el tono del intérprete.

La oferta de modos de juego es la habitual en la saga: juego individual o multijugador para hasta ocho usuarios con Duetos, Batalla, Pasa El Micro, Estilo Libre, la posibilidad de conectar la cámara *EyeToy* para verte en la tele y, lo más divertido, podrás reproducir tu actuación y escuchar los gallos que sueltas mientras cantas. La diversión, como siempre, está más que asegurada en ***SingStar LEOPE***. **Sony C.E.** España sabe lo que se hace, mientras que en otros países europeos sacan versiones de Divas (que aquí no ha salido, ni saldrá a la venta) o el dificilísimo *Legends* (lograr el tono de cantantes como Louis Armstrong o la antigualla, de ondas y agudos imposibles, Patsy Cline), aquí se esmeran en un producto exclusivo y de calidad consiguiendo los derechos de imagen y audio de 30 auténticas joyas de la música española. Te aseguro que en más de una ocasión dejarás de cantar para contemplar el vídeo... Un jovencito y chiflado Pablo Carbonell vestido con bata blanca y haciendo de profesor explicando dónde va a parar su agüita amarilla o esos psicodélicos efectos de imagen que nos dejaron con la boca abierta cuando veíamos La Bola de Cristal... No tiene desperdicio.



SINGSTAR LEOPE 12+

+ Que hayan incluido vídeos originales de la época, ya considerados documentos históricos, es de agradecer. ¡Es un lujo!

− La ausencia de duetos reales, es decir que el jugador 1 escoja a un cantante y el jugador 2 a otro.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > La calidad de los vídeos no cumple los cánones exigidos hoy en día, pero hay que tener en cuenta ¡que son de hace más de 20 años! **9.0**

SONIDO > El repertorio de canciones que posee representa perfectamente la década de los 80. No se echa en falta a casi nadie... **9.4**

JUGABILIDAD > Dada la sencillez de las letras no te será difícil alcanzar puntuaciones buenas. Lo mejor es ponerlo en dificultad alta. **9.2**

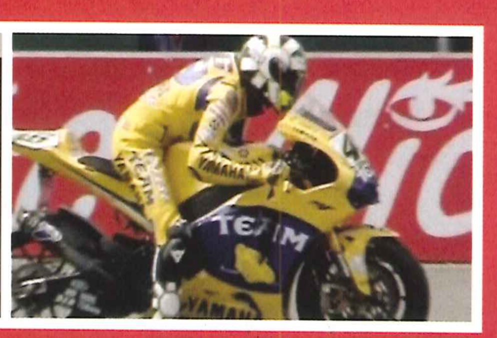
DURACIÓN > Debido a que conseguirás buenas notas rápidamente, el juego se te hará corto. Pero en compañía la diversión será eterna... **9.0**

CONCLUSIÓN > Si rondas los 30 y pico este juego no pasará desapercibido ante tus oídos. No hay nadie hoy en día que no sepa quiénes fueron Alaska y los Pegamoides, Mecano... Será el anfitrión de tus fiestas. **9.3**









RECOMPENSAS > A medida que vayas ganando campeonatos, ya sea en modo Arcade o en Temporada, se irán desbloqueando las recompensas. Éstas pueden ser un puñado de fotos de fondo para tu PSP, algunos vídeos, o incluso pilotos como Rossi o Hayden.



REPETICIONES > Guarda en tu Memory Stick ese momento en el que le sacaste todas las pegatinas a Gibernau o le hiciste morder el polvo al mismísimo Pedrosa.



PSP

COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **BANDAI NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CARRERAS**
JUGADORES: **1-8**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO**
SALVAR PARTIDA: **320 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99€**
www.motogp-game.com/

MOTO GP

260 CABALLOS EN LA PALMA DE TU MANO

POR **CRONO**



Tras un notable éxito de la saga en **PlayStation 2**, *Moto GP* da el salto a la portátil de **Sony** de la mano de un equipo de desarrollo de **Namco**, formado por miembros responsables de *Ridge Racer* y *MotoGP* para **PS2**, entre otras creaciones. Esto se ha traducido en un cuidado título que no tiene nada que envidiar a su hermana mayor. Haciendo gala de un tremendo motor gráfico, capaz de mostrar más de 22 corredores en pantalla sin desfallecer un ápice y un abanico de opciones nada despreciable, lo que más nos llama la atención de este *MotoGP* para **PSP** es la posibilidad de correr con pilotos tanto de la temporada 2005 como de la actual 2006. Así, no sólo podrás enfrentarte a Biaggi o Barros, sino que podrás hacer lo propio con los recién llegados como Casey Stoner o Dani Pedrosa. Un total de ocho circuitos componen el campo de batalla para estos pilotos: Jérez, *Circuit de Catalunya* o el de Ricardo Tormo serán algunos de los trazados disponibles. Por alguna extraña razón se ha prescindido de los 17 circuitos que forman el mundial de *MotoGP*, haciendo que el programa se quede un poco justo. Para compensarlo se ha recurrido a un completo sistema de recompensas por el cual el jugador irá desbloqueando nuevos pilotos, algún que otro extra y hasta un modo de juego a medida que se ganan carreras. Este sistema estará disponible tanto en las carre-





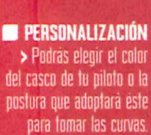
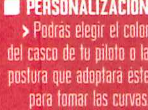










PERSONALIZACIÓN > Podrás elegir el color del casco de tu piloto o la postura que adoptará este para tomar las curvas.



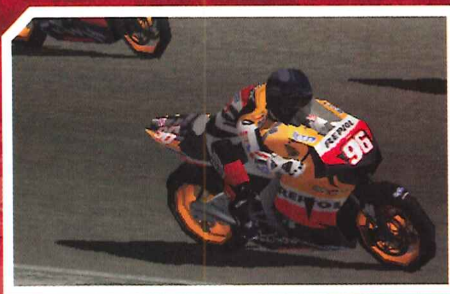
LA ALTERNATIVA

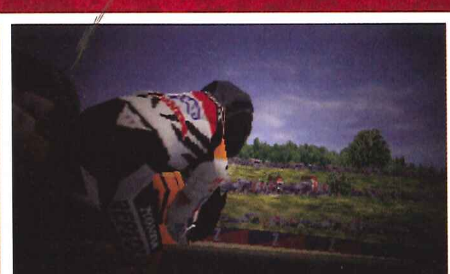
La misma idea presentada a cuatro ruedas. Todos los datos, circuitos, escuderías y pilotos de la presente temporada a tu disposición. Y es que «a falta de pan...».

TEMPORADA 2005-06

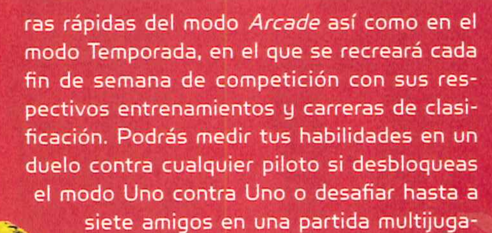
MotoGP para PSP será el primer título del género en contar con los datos de la actual, y casi concluida, temporada 2006. Esto incluye pilotos, equipos y sus datos. Pero por si esto fuera poco, los de la pasada temporada 2005 también están disponibles, contando así con un buen abanico de pilotos y equipos. Por supuesto, contamos con la presencia de Dani Pedrosa en 2006.











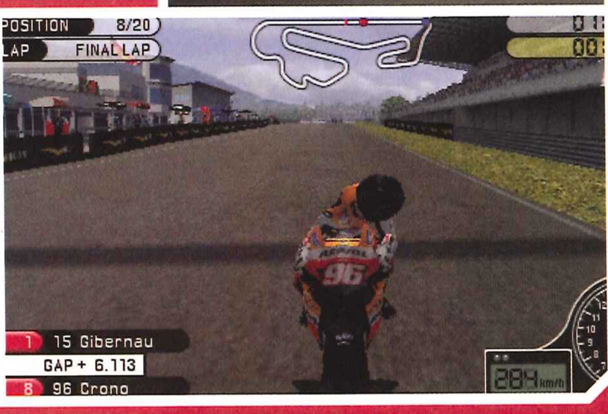
ras rápidas del modo *Arcade* así como en el modo Temporada, en el que se recreará cada fin de semana de competición con sus respectivos entrenamientos y carreras de clasificación. Podrás medir tus habilidades en un duelo contra cualquier piloto si desbloqueas el modo Uno contra Uno o desafiar hasta a siete amigos en una partida multijugador. Eso sí, siempre en modo *ad hoc*. El modo On-line, de nuevo, se ha quedado fuera. Prepárate para el lanzamiento de *MotoGP* a finales de octubre, acompañado de una campaña protagonizada por Dani Pedrosa, que por supuesto será la imagen oficial del juego en nuestro país.







MULTIJUGADOR > Hasta ocho amigos podrás juntar para competir por el primer puesto en cualquiera de los circuitos y con el piloto que desees.



MODO ARCADE > Te permitirá competir en carreras directas sin necesidad de pasar por todas las sesiones de entrenamiento y clasificación. Ideal para una partida y recompensa rápida.



MOTO GP

3+

Una gran variedad de modos de juego y un montón de secretos por desbloquear. Muy completo teniendo en cuenta el género.

De haber incluido todos los circuitos oficiales y haber añadido un modo On-line, estaríamos ante el juego de motos perfecto.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Reflejos, sombras, chispas... todo a increíbles velocidades incluso con más de 22 motos en pantalla a la vez. ¡Perfecto! **9.0**

SONIDO > Aunque la música pasa totalmente desapercibida, cada moto cuenta con su propio sonido de motor característico. Muy realista. **8.5**

JUGABILIDAD > Una vez que te haces al corto recorrido del stick analógico, maniobrar y adelantar a velocidades de vértigo es pan comido. **8.7**

DURACIÓN > Se ha equilibrado la escasez de circuitos con un buen número de recompensas que desbloquear. Hay juego para rato. **8.6**

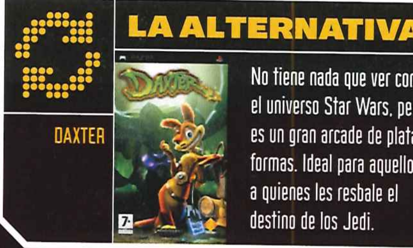
CONCLUSIÓN > Aunque no es indispensable ser motero para disfrutar de este juego, el aficionado al motociclismo encontrará un título obligado para llevar junto a su PSP.











LA ALTERNATIVA

DAXTER

No tiene nada que ver con el universo Star Wars, pero es un gran arcade de plataformas. Ideal para aquellos a quienes les resbale el destino de los Jedi.

PSP



LEGO STAR WARS II LA TRILOGÍA ORIGINAL

PlayStation.2 PLATA

UN PEQUEÑO UMD, UN GRANDÍSIMO JUEGO

COMPAÑÍA: **LUCASARTS**
DESARROLLADOR: **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **80 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95€**
www.lucasarts.com

POR **NEMESIS**

Después de ver en acción este ***Lego Star Wars II*** que ya no nos intenten «vender la burra» con adaptaciones de **PS2** a **PSP** «capadas» (léase *Desde Rusia Con Amor*). **Traveller's Tales** ha trasladado a la portátil de **Sony** el MISMO JUEGO que llevamos un mes disfrutando en **PlayStation 2**. Está todo: idéntico número de fases, mismo reparto de personajes e incluso igual número de habitaciones secretas. La única diferencia radica en que, en lugar de las misiones de Cazarrecompensas, nos ofrecen los tres niveles finales del anterior *Lego Star Wars* (inédito en **PSP**). Tres duelos con un trío de villanos de altura: Darth Maul, Conde Dooku y Anakin Skywalker/Darth Vader. Por menos de 40 Euros vas a disfrutar de uno de los *arcades* más sorprendentes, jugables y divertidos de los últimos años. En un universo galáctico recreado íntegramente con piezas **Lego**, tendrás ocasión de combatir con sable láser, pilotar todo tipo de vehículos, disfrazarte, usar la Fuerza y utilizar a tus personajes como un verdadero equipo para sortear los obstáculos. Incluso, al igual que sucedía con la versión **PS2**, podrás crear tu propio personaje **Lego** a partir de piezas de otros. Y no tendrás que hacerlo en solitario: podrás disfrutar de las 21 fases en compañía de un segundo jugador.



¡DARTH MAUL EN PSP!
› Como extra exclusivo, este Lego Star Wars II permite revivir los tres grandes duelos finales de la primera entrega. Prepárate para cruzar tu sable láser con Darth Maul, el Conde Dooku y Anakin Skywalker/Darth Vader.





LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA... 3+


Disfruta de la irresistible mecánica de los Lego Star Wars en cualquier parte. Fundirás la batería de tu PSP una y otra vez.


Se ha eliminado el modo Cazarrecompensas (al menos, lo han compensado con tres misiones del primer Lego Star Wars).

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS› Salvo el frame rate, que desciende en algunos momentos, las diferencias entre esta versión y la de PS2 son mínimas. **8.0**


SONIDO› David Whittaker, todo un mito de la era de los 8/16 bits, se encarga de adaptar, magníficamente, la BSO de John Williams. **8.2**


JUGABILIDAD› Divertido, tremendamente largo y tan jugable que es capaz de enganchar tanto a «hardcore gamers» como a tu abuela. **9.4**

DURACIÓN› Los 18 niveles de PS2, más tres misiones extra del primer Lego Star Wars. Tardarás unas 20 horas en desbloquearlo todo. **9.2**

CONCLUSIÓN› ¿Quién dijo que la capacidad de un UMD no permitía adaptar a PSP un juego de PS2? Este Lego Star Wars II es toda una lección de profesionalidad y trabajo bien hecho.


9.2

PS2

PlayStation 2

COMPAÑÍA: **SONY C.E.I.**
DESARROLLADOR: **PUNCHLINE INC.**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SUSPENSE**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **253 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
www.atlus.com/ruleofrose/

RULE OF ROSE

UN VIAJE AL LADO MÁS OSCURO DE LA MENTE

SHIROGUMI INC. > Con trabajos como Onimusha y Genji en su currículum, es responsable de las cinemáticas de Rule Of Rose.

POR **R.DREAMER**

No es justo juzgar algunos juegos por un rasero meramente técnico. En casos como el de ***Rule Of Rose*** se deja fuera toda la magia tecnológica con la que sus desarrolladores han impregnado un cúmulo de líneas de código. Un trabajo que no se mide sólo en *frames* por segundo, ni por el número de polígonos que es capaz de digerir el *hardware*; un trabajo que queda reflejado en los sentimientos que es capaz de despertar en el jugador. Aunque muchos hayan etiquetado a la obra de **Punchline Inc.** como un *Survival Horror*, la aventura transcurre más bien en la periferia de este género, en el suspense; algo así como la novela *Otra Vuelta De Tuerca* de Henry James, sólo que en **PlayStation 2**. Los programadores han conseguido que el juego transmita una inquietante atmósfera, sin llegar nunca a la exageración de *Silent Hill*. La verdad es que ***Rule Of Rose*** sigue, en el diseño de los escenarios, una línea más cercana al estilo de *Resident Evil*. Algunos entornos son realmente bonitos, con un diseño cargado de detalles que en combinación con la banda sonora producen más melancolía que miedo. De hecho, las composiciones de Yutaka Minobe dejarán su huella con una apuesta muy tradicional que no recurre en ningún momento a las estridencias de corte industrial tan características en *Silent Hill*. Pero si hay algo que el jugador está esperando a lo largo de la aventura es llegar a una de las truculentas escenas obra de **Shirogumi Inc.** Es el plato fuerte de ***Rule Of Rose***, a medio camino entre lo onírico y el mundo real mostrarán el lado más sórdido de los

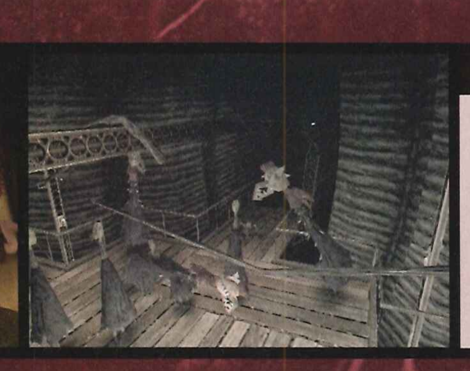
MISTERIO > La mayoría de las secuencias dejan un poso de misterio y escenas truculentas.

LA ALTERNATIVA



THE SILENT HILL COLLECTION

¿Te gusta el suspense? Pues, si eres capaz de encontrarla, tendrás en tus manos la mejor recopilación de juegos de terror del mercado.



SERES DANTESCOS

Cuando por fin aparecen los monstruos, Rule Of Rose toma un nuevo rumbo. Primero serás atemorizado por unos niños con un rostro que parece la máscara de Scream (su aspecto es más amenazador que su conducta) y según se suceden los capítulos irán surgiendo extraños pájaros, los niños con cabeza de conejo, de ratón y hasta un profesor enloquecido. Con un poco más de garra hubieran sido temibles.

EN EL AIRE > La mayor parte de la aventura transcurre en un dirigible, basado en un modelo real, el R101.









BROWN > El mejor amigo de Jennifer en el juego. Su perro fiel le ayudará en los combates y a encontrar todo tipo de objetos.

CARDINGTON





La historia de Rule Of Rose es enrevesada. Si permaneces atento a toda la información que se ofrece en notas, secuencias cinemáticas y otras pistas menos explícitas a lo largo de la aventura podrás hacerte una idea de su estructura. También es verdad que es un argumento en el que resulta muy fácil desvelar secretos que pretenden ser golpes de efecto y que podrían arruinar el juego. Todo empieza en un orfanato de la campiña inglesa, en Cardington. Es allí donde Jennifer, la protagonista, descubre a unos niños crueles y despiadados.

niños que Jennifer se va encontrando en su camino. Humillaciones, misteriosos juegos y un limbo que une ambos mundos en el que un chaval siempre le pregunta a la chica si se acuerda de lo mala que ha sido. Estas transiciones suelen ser desconcertantes en muchas de las ocasiones. De estar a bordo de un dirigible, la protagonista puede pasar a un bosque como la cosa más normal del mundo. El tempo del juego no se ve alterado, y después de la subida de tensión todo vuelve a ser una aventura de corte muy clásico: exploración y resolución de enigmas. Pero también se han añadido enemigos, diferentes monstruos cuya entidad resulta más terrorífica por su aspecto que por su agresividad (salvo contadas excepciones). Por supuesto, el perro que acompaña a Jennifer, y que ha alentado las comparaciones con *Demento*, también aporta su granito para hacer de ***Rule Of Rose*** un juego diferente. Como un lazarillo, guiará al jugador olisqueando las pistas que éste le indique. Muy útil para encontrar no sólo los objetos principales, sino también para buscar comida con la que recuperar energía y otras cosas útiles. Está claro que aquellos que vayan buscando acción a raudales no van a ver satisfechas sus demandas con este título, el sistema de combate deja bastante que desear. Siempre que sea posible resulta más rentable abandonar el escenario esquivando criaturas y ahorrando energía. Si **Punchline Inc.** hubiera pulido este aspecto, ***Rule Of Rose*** habría sido todo un titulazo. Con esto no quiero decir que no sea un juego recomendable, si eres un seguidor de *Silent Hill, Resident Evil, Project Zero* o las aventuras de misterio en general, este título te va a encantar. Tiene suficientes argumentos como para perdonarle sus errores más evidentes. Sobre todo si te dejas llevar por la magnífica ambientación mientras vas descubriendo los secretos que se esconden detrás de la historia de Jennifer.

RULE OF ROSE — 16+



La impactante crudeza de algunas secuencias y su tremenda calidad artística. Son lo mejor del juego.



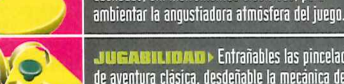
El control, sobre todo cuando comienzan los combates contra los monstruos, deja mucho que desear.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Es agradable que haya grupos de desarrollo que todavía sigan esforzándose en PlayStation 2. A destacar: las secuencias. **8.8**

SONIDO > Composiciones orquestales desnudas, sin instrumentos eléctricos, para ambientar la angustiadora atmósfera del juego. **9.1**



JUGABILIDAD > Entrañables las pinceladas de aventura clásica, desdeñable la mecánica de combate, incompatible con un control nefasto. **8.2**



DURACIÓN > Es un juego largo, tienes horas y horas para disfrutar y además hay finales alternativos. Verás tu inversión recompensada. **8.7**

CONCLUSIÓN > Más que un Survival Horror, nos encontramos ante un juego de suspense que recrea magistralmente el argumento con fantásticas secuencias, pero le falta gancho.



8.6

LOS SIMS 2 MASCOTAS

PS2



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **MAXIS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **SIMULACIÓN SOCIAL**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **1.125 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
http://www.portalmix.com/lossims/

LO DE SIEMPRE PERO CON PERRITOS



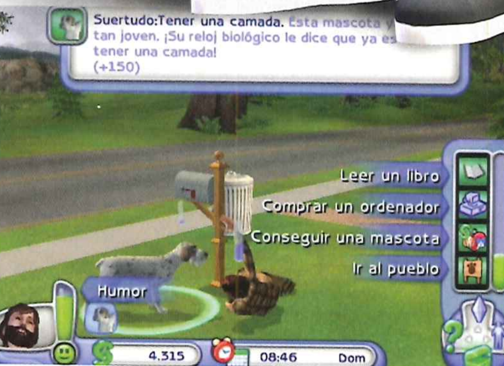
POR **SUPERNENA**

Desde **Maxis** dicen que se les ocurrió lanzar ***Los Sims 2 Mascotas*** después de ver que *Animales A Raudales* era la expansión más vendida de *Los Sims* para PC, pero no es difícil sospechar que también les haya «inspirado» el éxito de algún otro juego protagonizado por simpáticos cachorritos. Especulaciones aparte, lo cierto es que este juego aporta a la anterior entrega lo mismo que al título del juego: la coletilla «Mascotas». De este modo, además del editor de *Sims*, se ha incluido un completísimo editor de mascotas o, más concretamente, de perros y gatos. Con él, podrás elegir entre 22 razas de perros y 15 de gatos, y personalizar su aspecto hasta límites casi surrealistas: además de editar la forma del cuerpo, el hocico o las orejas, podrás elegir el tipo de pelo y el color por diferentes capas (con un sistema similar al de los programas de retoque fotográfico) y repartir las manchas por todo el animal. La nota estrambótica viene con los complementos: lo de los collares se entiende perfectamente, lo de los jerseys con capucha es más o menos aceptable, pero... ¿zapatillas? ¿boinas? ¿gafas de sol? Sin comentarios. En cuanto al desarrollo del juego en sí, pocas novedades: podrás elegir entre el modo Historia o el Libre, escoger una familia y una residencia, o crear la tuya propia con el mencionado Editor de personajes junto con el enorme catálogo de muebles y objetos decorativos (esta vez mucho más volcado en el mundo animal tanto en los objetos en sí como en sus motivos). Tu misión será ir satisfaciendo las necesidades y aspiraciones no sólo de tus *Sims*, sino también de sus mascotas,

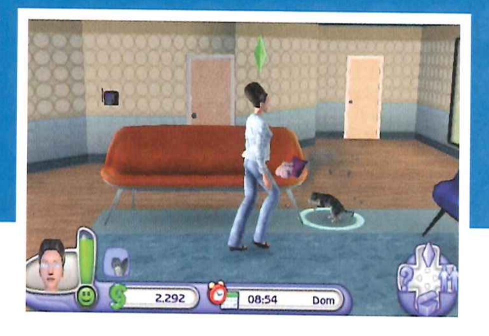


RELACIONES SOCIALES > Visita el centro del pueblo para ir de compras e interactuar con otros Sims y sus mascotas.



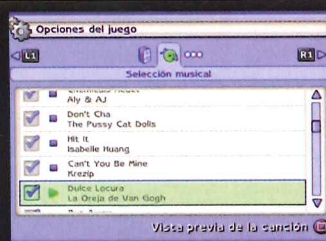


MASCOTAS CON PERSONALIDAD > Cada animalito tiene su propio carácter y aspiraciones que determinarán evidentemente su comportamiento.



MÚSICA EN SIMLISH

En la banda sonora del juego podrás escuchar a Amaia de la Oreja de Van Gogh o a las Pussycat Dolls cantando en el idioma de los Sims.





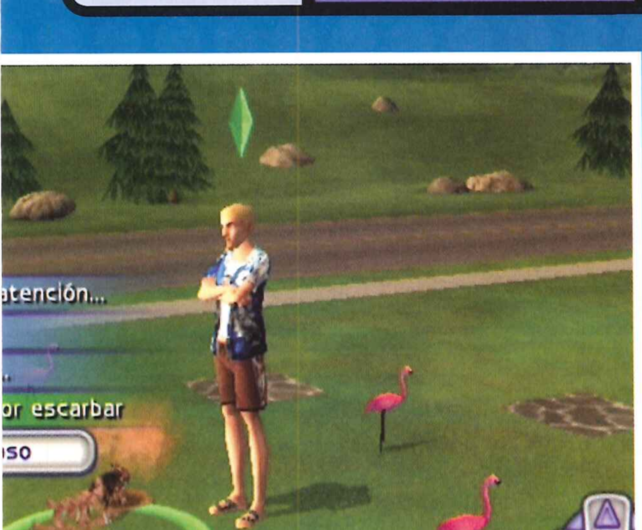


LA ALTERNATIVA



LOS SIMS 2

Si no eres un fanático de los animales disfrutarás más con la anterior entrega, centrada en las interacciones de los propios Sims.



DISEÑA TU MASCOTA

Elige la raza de tu perro o gato, modifica el color de las diferentes capas de pelo y su textura, reparte manchitas por todo su cuerpo y vístele con la ropa y complementos más estrafalarios.





lo que conllevará una visita obligada al centro de la ciudad. Allí no sólo podrás interactuar con otros personajes y animales (los programadores prometen que por allí se pasean hasta las versiones poligonales de la polifacética Hillary Duff y de su perrita Lola), sino también lavar a tus mascotas o comprarles todo tipo de productos para jugar y alimentarse. Los *Sims* podrán enseñar pequeños trucos a las mascotas como dar la patita o hacer el muerto, podrán educarles y jugar con ellos o hasta comprarles una casita para favorecer su «intimidad» si quieres que se reproduzcan; la parte negativa es que los *Sims* han visto limitadas sus posibilidades de interactuar entre ellos sin muchas de las acciones que nos hicieron sonreír más de una vez en su antecesor. A nivel gráfico no sufre ralentizaciones al mover la cámara, pero nos ha gustado menos que la versión anterior en la que se podía acercar más la cámara a los personajes y las animaciones eran mucho más variadas. En la banda sonora encontrarás más de una treintena de canciones licenciadas de diferentes estilos todos en *Simlish* (el balbuceante idioma de los *Sims*), entre los que destaca la particular versión que *La Oreja de Van Gogh* aporta de su tema *Dulce Locura*. Por primera vez en la saga se ha trabajado conjuntamente en el mismo título para PC y para consola, y esto se refleja en el parecido de ambas versiones; pero mientras que los usuarios de PC que cuenten con *Los Sims 2* sólo tendrán que pagar por una expansión, ***Mascotas*** llegará a **PS2** como un juego independiente. Aunque es una solución condicionada por la propia naturaleza del *hardware*, lo cierto es que es bastante injusto para los *fans* de la serie que se hicieron con *Los Sims 2* puesto que no merece la pena volver a pagar por un título al que básicamente se le han añadido animalitos.





LOS SIMS 2: MASCOTAS

7+

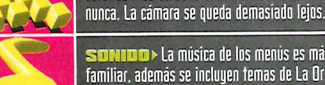


Poder crear una mascota a imagen y semejanza de la tuya. Encontrar un tema de La Oreja de Van Gogh en Simlish.



Los animales son la única aportación sustancial: no merece la pena comprarlo si ya tienes la versión anterior.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	El colorido de siempre y una estética más cercana a las versiones de PC que nunca. La cámara se queda demasiado lejos.	8.4
SONIDO	La música de los menús es más que familiar, además se incluyen temas de La Oreja de Van Gogh, The Pussycat Dolls o Hot Chip.	8.7
JUGABILIDAD	Se agradece poder adelantar el tiempo, pero los menús para construir y decorar siguen siendo algo engorrosos.	8.3
DURACIÓN	En este apartado lo mismo de cada entrega de Los Sims: si te gusta el modo Libre tienes juego para siempre.	9.0



CONCLUSIÓN No habría estado mal alguna aportación más con respecto a Los Sims 2 ya que la inclusión de mascotas no es suficiente para considerarlo un juego totalmente nuevo. **8.4**

PS2



COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **NIPPON ICHI**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **RPG/ESTRATEGIA**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS/INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **522 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
www.koei.co.uk

DISGAEA 2 CURSED MEMORIES

OTRO JUEGO ÚNICO DE NIPPON ICHI

POR **LAST MONKEY**

Y es que los lanzamientos de esta compañía se distinguen nada más verlos. Su peculiar estilo gráfico, que combina las ilustraciones *anime* con el uso de las 2D en los personajes, la fidelidad a un género que crearon en su momento juegos como *Final Fantasy Tactics* y el peculiar sentido del humor, entre absurdo y socarrón, son sus señas de identidad. En esta segunda parte de *Disgaea*, su mayor éxito hasta la fecha y convertido ya en título de culto, todo sigue más o menos igual. Una hilarante trama repleta de personajes con carisma (aunque sus conversaciones están en inglés) sirve de marco para una compleja aventura que se basa, sobre todo, en las batallas. Siguen desarrollándose sobre un pequeño escenario cerrado y cuadriculado, donde la estrategia y el conocimiento de los personajes que conforman tu equipo es fundamental. Con infinitas posibilidades de evolución y personalización y una duración exagerada, ***Disgaea 2*** es un juego que no se puede recomendar a todo el mundo por su complejidad, pero los que ya saben lo que hay se sentirán como en casa.

LA ALTERNATIVA

STELLA DEUS: T.G.O.E.

Una propuesta similar, rol por turnos con mucha estrategia, pero bastante más accesible para todos los jugadores, aunque sin tanto encanto.



COLOCACIÓN > La disposición de los personajes sobre el terreno es fundamental a la hora de conseguir el mayor daño posible.

RAYOS Y CENTELLAS > Cada personaje podrá aprender de forma automática ataques especiales que consumen la barra de poder especial.





HUMOR JAPONÉS

Si por algo se caracterizan los lanzamientos de esta compañía es por su sentido del humor. La irreverencia y la autoparodia están presentes constantemente. El juego se ríe de sí mismo y de otras muchas convenciones y personajes de este universo.





DISGAEA 2 — 12+



Un sistema de juego lleno de posibilidades. Cientos de niveles, personajes y objetos que conseguir.

Que no haya sido siquiera traducido al castellano. Su elevado precio a estas alturas es injustificable.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Sin duda, se trata del título más espectacular de la compañía, lo que tampoco es decir mucho. Eso sí, es muy «cute». **8.0**

SONIDO > Melodías divertidas y una muy buena interpretación de las voces, aunque permanecen en inglés. **8.5**



JUGABILIDAD > Se hace menos complicado entrar en su mecánica que con el primero, y su desarrollo es muy interesante. **9.0**



DURACIÓN > Te encontrarás con infinidad de niveles diferentes y búsquedas alternativas, por lo que nunca se te hará corto. **9.2**

CONCLUSIÓN > Los aficionados al género del rol táctico encontrarán en Disgaea 2 el paraíso soñado. Los que busquen algo sencillo mejor que lo dejen pasar de largo. **8.8**





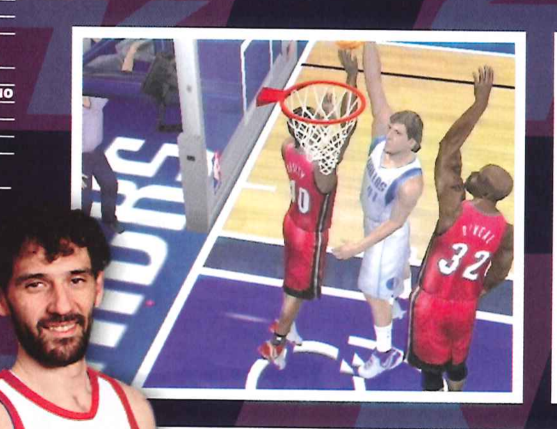


PS2

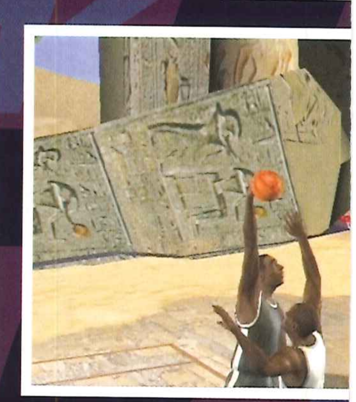
COMPAÑÍA: **2K SPORTS**
DESARROLLADOR: **VISUAL CONCEPTS**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **736 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99 €**
www.2ksports.com

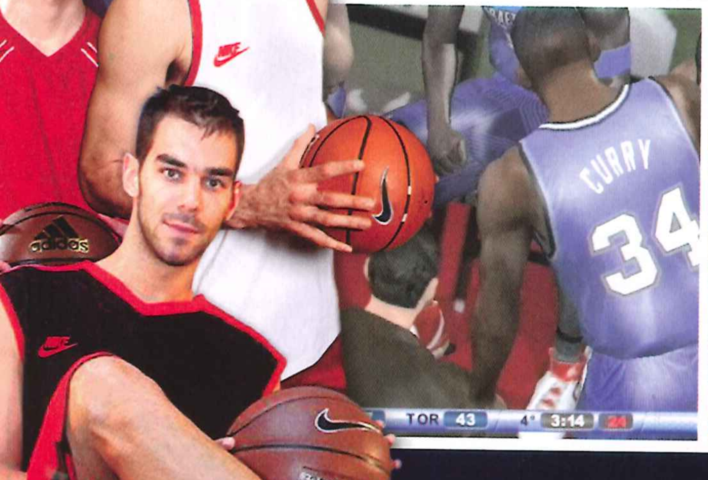
NBA 2K7

LA LUCHA BAJO LOS AROS SIGUE ABIERTA

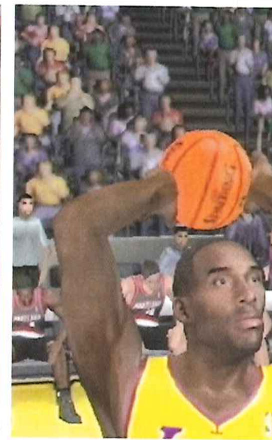












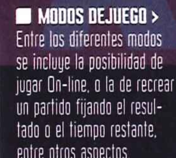
POR **CHIP & CE**

Después de la medalla de oro en el Mundial se aproxima el comienzo de la NBA. Esta circunstancia es aprovechada por las compañías para poner en juego diferentes programas centrados en la liga americana. Así, hace muy poco apareció el renovado *NBA Live 07*, en el que se hace especial hincapié en la individualización de los jugadores. Sin tregua, llega al mercado *NBA 2K7*, la alternativa al programa de **EA**, en una lucha que se remonta unas cuantas temporadas. En esta ocasión, el título de **2K Sports** aparece antes que en otras temporadas, lo que supone un importante aliciente para los sedientos aficionados al mundo de la canasta. Además, mantiene la política de precio reducido de las anteriores entregas, por lo que cuesta 39,99 Euros. Al margen de estos dos aspectos, lo primero que salta a la vista es la presencia en la campaña publicitaria de Calderón, Garbajosa y Sergio Rodríguez, que acompañan al habitual Shaquille O'Neal. Sin embargo, tan sólo el primero de los españoles aparece en las filas de los *Raptors*, aunque según nos ha informado la compañía responsable, están trabajando para que puedan incorporarse mediante unos parches descargados vía On-line. Por otra parte, se mantiene la esencia del sistema de control que tan buen resultado logró la anterior versión. El protagonista vuelve a ser el *pad* derecho, con el que se determina el tiro, los rondos de balón, los amagos, las extensiones y los rectificados de una forma totalmente intuitiva. También se incluye el denominado *Dual Player* con el que se puede



EN LA CALLE > Aunque se elimina el modo 24/7 se mantienen partidos callejeros con nuevos escenarios (como Egipto o el Oeste americano), en los que puede variarse el número de jugadores.





MODOS DE JUEGO > Entre los diferentes modos se incluye la posibilidad de jugar On-line, o la de recrear un partido fijando el resultado o el tiempo restante, entre otros aspectos.

dirigir a un jugador sin balón en busca de una posición cercana o alejada del aro. En el control, la principal novedad es la inclusión de un nuevo pase que permite jugar en el poste bajo con mayor facilidad, así como colgar balones cuando un jugador interior tenga ganada la posición. Por otra parte, hay que mencionar la ampliación de las funciones del *pad* digital, ya que además de permitir elegir jugadas predefinidas hace posible modificar el estilo de juego y determinar los cambios sin necesidad de interrumpir el juego en lo que se denomina funciones *On The Fly*. Otro de los aspectos modificados es el gráfico, en el que se produce una mejora en la reproducción física de los jugadores y en especial en el contacto físico. El propio Shaquille O'Neal ha participado en las nuevas sesiones de captura de movimientos, tal y como lo hizo en las anteriores entregas de la serie. La ausencia de la ESPN, que hasta *NBA 2K5* había marcado el ritmo visual, no se echa de menos, ya que las repeticiones y secuencias se suceden de manera vertiginosa. Mención especial merece la reproducción del entorno en la que el público y las animadoras juegan un importante papel. Los comentarios siguen siendo en inglés, aunque por primera vez se han traducido al castellano los menús del juego. En el apartado de las opciones siguen destacando el modo *Manager* (Asociación), el *Crib* (con sala de trofeos, música y juegos como el *Air Hockey*) y la posibilidad de jugar On-line. Sin embargo, sorprende la desaparición del 24/7, en el que se incluían diferentes partidos y pruebas en una especie de modo Historia. Por último, mencionar que se conservan las selecciones de jugadores históricos a la vez que se incorporan los equipos de novatos desde la temporada 2000.



LA ALTERNATIVA



NBA LIVE 07

PlayStation 2

NBA Live es más sencillo y la individualización le ha permitido acercarse al baloncesto real. Sin embargo, NBA 2K es más consistente.

EQUIPOS

Junto a los equipos actuales de la NBA y a las selecciones históricas de diferentes décadas, se incluyen los equipos de novatos desde el año 2000. Gasol aparece en el de 2001.







ESPAÑOLES > Inicialmente sólo están presentes Calderón y Gasol (sin barba). Sin embargo, los programadores están trabajando para incluir a Garbajosa y a Sergio Rodríguez mediante parches descargados vía On-line.

NBA 2K7 — 3+



Mantiene el intuitivo control de la anterior versión.
A diferencia de su rival, incluye modo On-line.



Desaparece el modo 24/7.
No aparecen los nuevos jugadores españoles de la NBA.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > Nuevas animaciones y movimientos junto a las habituales secuencias. Magníficas repeticiones. **9.4**



SONIDO > Repiten los mismos comentaristas de la anterior versión, Kevin Harlan y Kenny Smith. En la música predomina el Hip-Hop. **8.8**



JUGABILIDAD > Aunque no hay muchas novedades, la base de la anterior entrega logra un control muy intuitivo en ataque y defensa. **9.5**



DURACIÓN > Si al interminable modo Manager le unimos la posibilidad de jugar On-line las horas de juego y diversión son casi ilimitadas. **9.5**

CONCLUSIÓN > Aunque le puede faltar un poco de espectacularidad, es la mejor reproducción del baloncesto real. El precio reducido aumenta la relación calidad precio.



9.4





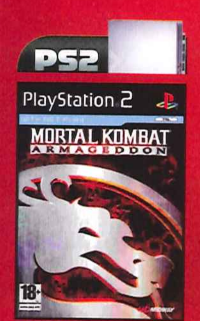




MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

LA MADRE DE TODOS LOS FATALITIES

PS2



COMPAÑÍA: **MIDWAY**
DESARROLLADOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **173 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
http://mkarmageddon.com

POR **DOC**



Tras poner toda la carne en el asador con *Deception* y explorar nuevos géneros con *Shaolin Monks*, Ed Boon y su equipo de programación (sin John Tobias, claro) se han tomado su tiempo para crear un *Mortal Kombat* que, sin llegar a salirse en exceso del género *beat'em-up*, rinde homenaje a la saga con una entrega que incluye, entre otras cosas, a todos los personajes de la franquicia *MK*. *Deception* poseía una gran cantidad de modos de juego, pero complicaba demasiado las cosas; diferentes tipos de moneda para los extras, extras repartidos por la *Kripta* de forma caótica, dos técnicas de lucha y un arma por personaje, modos *puzzle* y ajedrez, un complejo modo *Konquista*... ***Armageddon*** presenta complicaciones, únicamente, a la hora de seleccionar personaje. Cada uno de los luchadores tiene una técnica de lucha y un arma específica, todos ellos son capaces de realizar *combos chain*, *combos* aéreos, golpes especiales y llaves cuerpo a cuerpo... El control, en general, está muy en la línea de *Deception*: ataques débiles para combinar, ataques fuertes que tiran al contrincante, *reversals* y *combo breakers*. Una de las novedades más significativas, común para todos los luchadores, es la presencia de un nuevo tipo de *fatality* de lo más creativo. Estos, llamados *custom*, te permitirán comenzar de una forma y continuar con diferentes ramificaciones, dependiendo de la posición del oponente (de rodillas, de espaldas, etc.), terminando con un brutal (y sangriento, como de costumbre) ataque. Dependiendo de la calidad del *fatality*, así como de los *combos* logrados durante los combates, irás consiguiendo monedas (de un solo tipo) que podrás intercambiar por todo tipo de extras en una ordenada *Kripta*. Técnicamente, ***Armageddon*** resulta muy similar a *Deception*. Así, las novedades





■ **PERSONAJES >** Una de las características más importantes de Mortal Kombat Armageddon es su impresionante variedad de personajes. Absolutamente todos los de la saga estaran disponibles desde el principio, junto a cuatro luchadores secretos y dos editados.



LA ALTERNATIVA

TEKKEN 5

Si Mortal Kombat Armageddon se te queda corto en jugabilidad (porque por opciones no será), la mejor opción es el beat'em-up de Namco.





■ **MODOS >** Si te cansas del modo Arcade, podrás disfrutar de la modalidad Konquista (aventura compleja sin llegar a ser Shaolin Monks), del cómico Kombate Motorizado (una especie de Mario Kart sangriento), y crear tu propio personaje utilizando partes que recuerdan a otros beat'em-up.







más llamativas son las nuevas (aunque viejas) incorporaciones, de tal modo que podrás jugar con todos los personajes de la saga pero con un único aspecto actual y tridimensional, desde Raiden hasta Onaga, pasando por Goro, Kintaro y Motaro. Las animaciones, creadas con técnicas de *motion capture*, y la espectacularidad de algunos *fatalities* son lo más llamativo de un motor gráfico más que correcto.

Como era de esperar, **Midway** también ha añadido varios extras a esta entrega, el más importante de todos es el modo *Konquista*, que en ***Armageddon*** está a medio camino entre *Shaolin Monks* y el modo *Konquista* de *Deception*, en definitiva, menos RPG y más acción. Si te cansas de tanta la lucha, podrás enfrentarte a los demás personajes del juego en divertidas carreras al más puro estilo *Mario Kart* y si la gran cantidad de personajes seleccionables te parecen pocos, siempre podrás editar a tu propio luchador. Como guinda, **Midway** no ha olvidado incluir un modo de juego On-line que hará las delicias de los más competitivos y violentos de la red.

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

18+



Su desarrollo es menos complicado que en Deception. Incluye divertidos modos como Konquista o el editor de personajes.

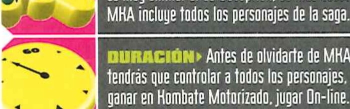
Midway apenas ha modificado el sistema de lucha con respecto a Mortal Kombat Deception.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

Apartado	Nota
GRÁFICOS> Lo mejor de su apartado visual son sus animaciones y, como no, la espectacularidad de los famosos fatalities.	8.2
SONIDO> Su banda sonora sigue la línea épica y rotunda, a lo Conan, de toda la saga. Hasta Ed Boon ha puesto voces en el juego.	8.7
JUGABILIDAD> Aunque el sistema de lucha es muy similar al de Deception, es más accesible. MHA incluye todos los personajes de la saga.	8.6
DURACIÓN> Antes de olvidarte de MHA, tendrás que controlar a todos los personajes, ganar en Kombate Motorizado, jugar On-line...	9.1







CONCLUSIÓN> Armageddon es una auténtica joya para los amantes de la saga de Midway y presenta modos y opciones para que enganche a los no iniciados en el arte del Fatality.



8.6

PS2



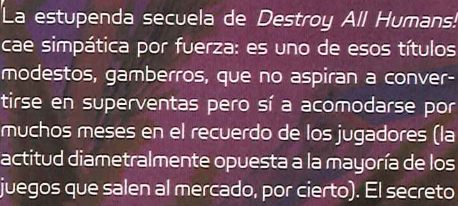
COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **PANDEMIC STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **ACCION**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **124 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
www.destroyallhumansgame.com



DESTROY ALL HUMANS! 2
MAKE WAR, NOT LOVE

LA HUMANIDAD EN PELIGRO. Y EL PELIGRO ERES TÚ

POR **JOHN TONES**



La estupenda secuela de *Destroy All Humans!* cae simpática por fuerza: es uno de esos títulos modestos, gamberros, que no aspiran a convertirse en superventas pero sí a acomodarse por muchos meses en el recuerdo de los jugadores (la actitud diametralmente opuesta a la mayoría de los juegos que salen al mercado, por cierto). El secreto es tan sencillo que da hasta reparo describirlo: un buen guión (sublime a ratos), ingenio, carencia de complejos, criterios estéticos y mecánicos de acuerdo con la potencia de la consola e intenciones del juego, y por encima de todo buscar la sencillez, la inmediatez y la diversión.

Crypto, después de que en los años cincuenta viera desbaratados los planes de invasión de «esa bola de barro habitada por monos» que es nuestro planeta, vuelve a intentar reducir la Tierra al estado de erial inhabitable. Pero esta vez durante la década de los sesenta. Esa es la diferencia primordial con la primera parte, y quizás también su mayor inconveniente: los años de paranoia anticomunista reflejada en tantas películas de bajo presupuesto a las que el primer *DAH* rendía sincero homenaje y cariñosa parodia, dan paso a los liberales (en apariencia) sesenta: *hippies*, drogas, juventud, cambio de valores. Lo cual, aunque proporciona fácilmente el placer de reducir a escombros un macrofestival de amor libre melenudo, borra de un plumazo la aguda carga crítica que habitaba en el precedente de este título. Carga que salía a flote, por ejemplo, cuando Crypto, a golpe de rayo telepático, descubría un sinfín de neurosis, manías y paranoias en la aparentemente plácida sociedad norteamericana.

Dejando las sutilidades de lado y el hecho de que la parodia cinéfila ya no es tan directa (esta vez es el turno de las películas de espías y la Guerra Fría, pero claro, ya no es lo mismo), ***Destroy All Humans! 2*** es un festival de destrucción descontrolada. Las armas son mucho más abundantes y sus efectos, ridículamente devastadores. Los poderes de Crypto están más afinados, los *puzzles* telequinéticos son más precisos y la suplantación física del primer juego da pie a un robo de mentes más directo, acompañado de escenas tan jocosas como las de propagación del *flower power*, que hace que todo el mundo comience a bailar sin freno, propiciando las huidas de nuestro antihéroe.

Otra novedad de ***Destroy All Humans! 2*** es la necesidad de Crypto de viajar por todo el mundo: Inglaterra (aquí Albión), Japón o Bay City (el claro trasunto de San Francisco donde arranca el juego) son algunos de los cinco lugares del planeta a donde se trasla-



LA ALTERNATIVA

DESTROY ALL HUMANS!

Al estar ambientado en otra época, el primer Destroy All Humans! es la alternativa perfecta: mismo mecanismo, distinto juego.



TELEQUINESIA APLICADA > Nuevos poderes mentales, como el robo de mentes o la hipnosis colectiva, son algunas de las claras pruebas de superioridad cerebral que exhibirá Crypto.







TURISMO INVASOR > Asia, una de las zonas terráqueas amenazadas.





POLÍTICA PLANETARIA > Las reflexiones políticas de corte gamberro siguen abundando. Los comentarios de los invasores sobre el Gobierno son impagables...

dará, arrasando todo a su paso y sin permitir que vuelva a crecer la hierba. La estructura del juego es algo lineal, y aunque hay misiones importantes, casi siempre relacionadas con la amenaza (o salvación, según) soviética de la que todos hablan, hay a su vez misiones secundarias delirantes, consistentes casi siempre en organizar masacres o poner a los humanos en mamífera evidencia. En cualquiera de los dos casos, no hay presiones de tiempo, y gracias a la multiplicación de la potencia armamentística y lo llamativo de los efectos pirotécnicos, es mucho más divertido deambular por las ciudades organizando genocidios varios. Porque, parece decir *DAH!2*, la matanza masiva en registro de tebeo barato es un divertimento perfecto.

MANERAS DE MASACRAR

El nuevo arsenal de Crypto tiene tres nuevas incorporaciones que destacan sobre el resto. Primero, el Deslocalizador, que dispara unos discos violetas que levantan en volandas cualquier vehículo o humano que encuentren en su camino. Cuando mejores el arma y puedas disparar infinidad de discos, provocarás desternillantes sinfonías de caos aéreo. El Desintegrador, en la imagen, carboniza a los enemigos, con un estilo cien por cien Mars Attacks. Y el Golpe de Meteoro hace caer sobre el objetivo que elijas un meteorito que arrasará a esa despreciable forma de vida simiesca que son los humanos.



DESTROY ALL HUMANS! 2

16+



El humor, que tantísimas veces salva juegos que no destacan técnicamente. En este caso, salvaje y sin concesiones.

No le habría venido mal un mesecillo más de testeo y un aspecto gráfico más pulido. Cumple sin problemas.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > De acuerdo, se abusa de la niebla y los decorados planos, pero el detalle puesto en Crypto y sus armas es increíble. **8.0**



SONIDO > Las excelentes voces originales hacen que no importe que no haya sido doblado (de hecho, casi se agradece). **8.0**



JUGABILIDAD > Sencilla y reposada. El interés y salero del argumento motivan al jugador para que avance en las misiones principales. **8.5**

DURACIÓN > La vida del juego se prolonga con el directo modo Cooperativo a pantalla partida. Atención al minijuego del tenis telequinético. **8.2**

CONCLUSIÓN > El brutal carisma de Crypto y el ácido sarcasmo que baña cada línea de diálogo del juego son los puntos a favor de un título menor, pero grandioso a su manera.



BUZZ! JUNIOR
LOCURA EN LA JUNGLA







COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **MAGENTA SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PARTY GAME**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **82 KB**
P.V.P. RECOMENDADO:
59,99 € CON BUZZERS
39,99 € SIN BUZZERS
http://es.playstation.com/

UN JUEGO DE NIÑOS

POR **SUPERNENA**

Hasta ahora la franquicia *Buzz!* ha conseguido entretener a jugadores de todas las edades tanto con su cuestionario musical como con el de cultura general. Pero que nadie se confunda con ***Locura En La Jungla***; como elocuentemente anuncia el *Junior* que sucede al título, éste es un *Party Game* diseñado para uso y disfrute de los más pequeños. Su orientación infantil está respaldada por la sencillez de los minijuegos que lo componen y por sus intuitivos controles, que se han simplificado al máximo gracias a los botones de colores de los *buzzers* y a las detalladas instrucciones en castellano (¡y con la voz de Bart Simpson!) que guiarán a los niños a lo largo del juego. Para comenzar a jugar tendrás que elegir uno de los monitos (simpáticos aunque algo grotescos), darle un nombre y personalizar su aspecto con diferentes gafas de sol, zapatillas o camisetas de diseño colorista. Hecho esto, llega la hora de decidir si jugarás solo o acompañado. Nuestra recomendación al respecto es llamar a tres amigos, ya que el modo multijugador es el mejor para disfrutar a tope de ***Locura En La Jungla***, sobre todo porque de los cuarenta minijuegos incluidos, sólo diez están disponibles en el modo individual. Como ya hemos dicho, las pruebas son muy sencillas, además de variadas ya que pondrán a prueba aspectos tan diferentes como la puntería, destreza en los juegos de cartas, sentido del ritmo, agudeza visual... o simplemente tu suerte. Como suele ser habitual en este tipo de títulos, tanto la banda sonora como los gráficos no rebasan la mediocridad, aunque esto no supondrá ningún impedimento para que los usuarios más jóvenes disfruten con él de divertidos torneos cuya duración se podrá determinar previamente. Y si hay una prueba en la que tus amigos siempre te machacan, no sufras, porque podrás crear tu partida personalizada y elegir sólo los minijuegos que mejor se te den.



LA ALTERNATIVA

PlayStation 2

EYETOY: MONKEY MANIA

Otro Party Game protagonizado por simios (con bastante más carisma), aunque utilizando la cámara EyeToy en lugar de los buzzers.







EN LA VARIEDAD... > Entre los cuarenta minijuegos encontrarás pruebas de todo tipo, que podrás elegir en el modo personalizado.



MONADAS EN GRUPO > La mejor forma de disfrutar de Locura En La Jungla es en compañía de tres amigos.





BUZZ JR.: LOCURA EN LA JUNGLA — 3+



+ El intuitivo control pensando en los usuarios más jóvenes. Textos de pantalla y voces en castellano.

− El poco atractivo aspecto de los personajes. No poder disfrutar de él pasada la edad infantil.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Un juego de estas características no necesita unos gráficos deslumbrantes, pero no hubiese estado mal algo más de esfuerzo. **7.8**

SONIDO > Se podría decir prácticamente lo mismo que en el apartado anterior si no fuera por el explicativo doblaje en castellano. **8.2**

JUGABILIDAD > Un título para niños que de verdad cuenta con controles pensados para los más pequeños. Intuitivo y sencillo. **9.5**

DURACIÓN > Cuarenta minijuegos y la posibilidad de jugar solo o hasta con tres amigos dan para muchas horas de diversión. **8.8**

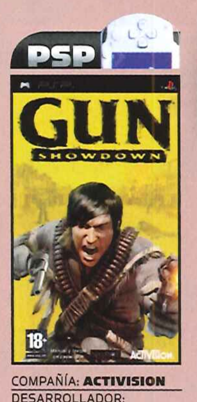
CONCLUSIÓN > Un juego sin más pretensión que la de entretener a los más pequeños, algo que conseguirá sobradamente gracias a la variedad de sus minijuegos y a la sencillez de manejo. **8.5**

LA ALTERNATIVA

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Ante la ausencia de juegos de vaqueros, siempre puedes optar por un título como éste de disparos, con una historia buena y de gran profundidad.

PSP



COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **REBELLION**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1-4 AD HOC**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.guntthegame.com

GUN SHOWDOWN

UNA DE VAQUEROS EN UMD

POR **R. DREAMER**



Conquista el Oeste a lomos de un caballo y disponte a desenfundar el revólver en un santiamén. Tu nombre es Colton White, un joven vaquero que va a vivir una aventura increíble. Las diferencias con la versión original para **PlayStation 2** se ciñen al control y a los nuevos modos de juego. En lo que respecta al primero, hay que decir que cuesta un poco habituarse a tener que utilizar los cuatro botones (Triángulo, Cuadrado, X y Círculo) para controlar el punto de mira. Sin embargo, una vez le pilles el tranquillo, el juego gana bastantes enteros. El paso de **PS2** a **PSP** se ha traducido en algún que otro sacrificio, sobre todo para que el motor gráfico funcionara con fluidez. A pesar del cambio de nombre, en ***Gun Showdown*** se ha mantenido la aventura principal, con un argumento que te llevará de sorpresa en sorpresa a través de una variadísima colección de misiones: asaltar un tren, cuidar de un rancho, tomar un fuerte... en el título se da cualquier situación que hayas podido ver en un típico *western*. Pero la gran novedad respecto al título para **PlayStation 2** es que ahora se ha añadido un modo de juego *Wi-Fi*, con cuatro tipos diferentes de partida y ocho mapas en los que podrán jugar hasta cuatro jugadores. Se ha llegado a incluir también una partida de póker. Otro aspecto que resulta muy destacable de ***Gun Showdown*** es la épica banda sonora, que no ha variado un ápice con el cambio de formato.

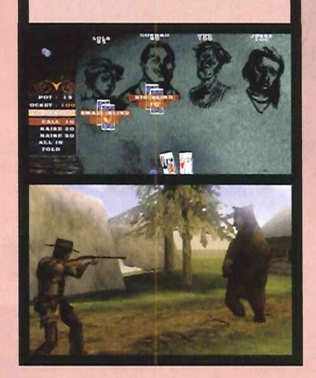
AL GALOPE > Uno de los principales inconvenientes de Gun Showdown es el control del caballo. Será un auténtico tormento cuando sea necesario montar.

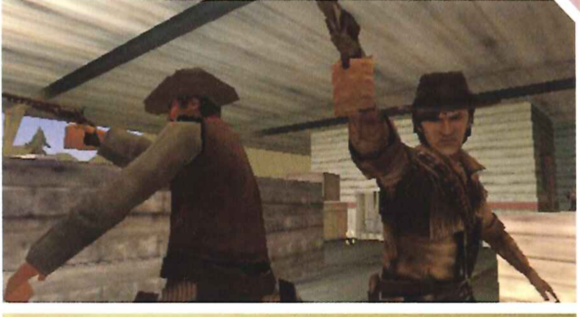




PARTIDA RÁPIDA

Aquí puedes enfrentarte a una serie de desafíos, como cazar codornices, osos, defender el fuerte, un tiroteo o eliminar forajidos, liquidar a Hollister, o puedes optar por algo más pacífico como una partida de póker.







GUN SHOWDOWN 18+



El magnífico y sólido apartado gráfico junto al argumento de las aventuras de Colton.



El manejo del caballo no se ha depurado en PSP y las misiones en las que es útil pueden desanimar a cualquiera.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > Escenarios y personajes se desenvuelven con una solidez extraordinaria. Sólo montar a caballo produce cierta brusquedad. **8.5**



SONIDO > Una excelente banda sonora digna de los clásicos westerns. Ambientación orquestal y, por supuesto, no podía faltar la armónica. **8.9**

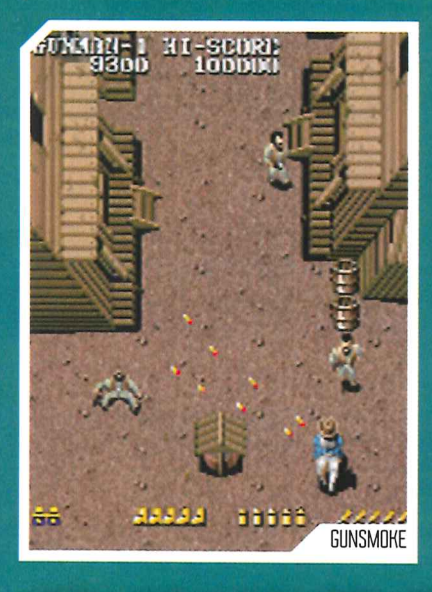


JUGABILIDAD > Si obviamos los momentos en que hay que cabalgar, el juego es un shooter muy divertido y bastante manejable. **8.2**

DURACIÓN > Teniendo en cuenta que la aventura es larga, los Desafíos y el modo ad hoc para cuatro jugadores, tienes Gun para rato. **8.8**

CONCLUSIÓN > No es que sea el mejor juego de vaqueros para PSP, es que es el único. Pero encima resulta muy divertido, quitando algún que otro fallo que no se ha depurado.

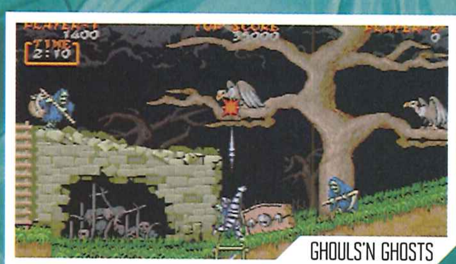



GUNSMOKE


STREET FIGHTER II


STREET FIGHTER II'


STREET FIGHTER II HYPER F.


GHOULS'N GHOSTS

CAPCOM CLASSICS COLLECTION RELOADED

PSP





COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RECOPILACIÓN RETRO**
JUGADORES: **1-3**
ON-LINE: **NO**
TEXTO: **INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
http://www.capcom-europe.com

ARCADES, ¡DADNOS MÁS ARCADES!

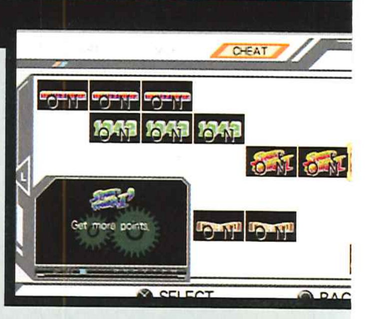
POR **NEMESIS**



Ni borrachos podíamos imaginar que disfrutaríamos en un mismo año de dos recopilatorios de **Capcom** para **PSP** (y el segundo volumen de **PS2** llegará en diciembre). Si aún andabas liado reventando tus récords en *Capcom Classics Collection Remixed*, se te amontona el trabajo: un nuevo paquete de 19 clásicos recreativos llega a las tiendas en noviembre. Entre sus filas, mitos de la talla de *Street Fighter II* (más sus dos «versiones especiales»: *Champion Ed.* e *Hyper Fighting*), *GunSmoke*, *Mercs*, *Commando* o la saga *Ghosts'N Goblins* al completo. En esta ocasión ha sido la propia **Capcom**, en lugar de los habituales **Digital Eclipse**, quien ha programado este UMD recopilatorio, potenciando aún más los modos multijugador en *Wi-Fi* y el apartado de extras. Y por supuesto, ofreciendo la oportunidad de girar la pantalla para jugar con la **PSP** en vertical y disfrutar así de *Commando*, *1942* o *GunSmoke* en toda su gloria. El esfuerzo de **Capcom** es encomiable, pero ha pagado la novatada con un pequeño detalle, a lo mejor insignificante, pero que afecta a dos de las mayores leyendas del recopilatorio: *Ghosts'N Goblins* y *Ghouls'N Ghosts*. Un molesto «blur» acompaña al *scroll* de ambos juegos, lo que en el caso del segundo título nos va impedir disfrutar de sus sensacionales gráficos en toda su magnitud. Las demás recreativas emuladas no están afectadas por este problema, lo que es un alivio teniendo en cuenta la abundancia de *shooters* que ofrece.

895 EXTRAS A DESBLOQUEAR

Los extras es el aspecto más potenciado respecto al anterior Capcom Classics de PSP. Para desbloquear los casi 900 extras que encierra este UMD (galerías de imágenes, tests de sonido, trucos...) tendrás que utilizar los puntos conseguidos (tanto por marcador, horas de juego, continuaciones utilizadas, etc.) en una máquina tragaperras. La suerte será tan decisiva como tu constancia. Es un tostón dar una y otra vez a la palanquita, pero merecerá la pena.




MERCS


GHOSTS'N GOBLINS

SUPER GHOULS'N GHOSTS

KNIGHTS OF THE ROUND

JUEGA Y COMPARTE > Podrás enviar a un amigo, vía Wi-Fi, el primer nivel de Ghosts'N Goblins o jugar juntos a las dos primeras fases de Mercs. No es mucho, pero es un detalle.



LA ALTERNATIVA

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

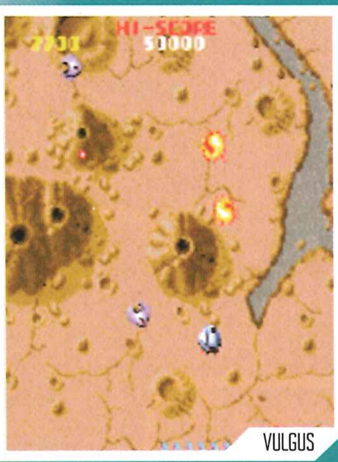
Imprescindible para treintañeros y resto de fauna de billares y recreativos: Strider, Forgotten Worlds, Final Fight, Street Fighter, Captain Commando. Casi nada.


1942 · 1943 · 1943 KAI

SAGAS Y MÁS SAGAS > La única pega que se le puede achacar a Capcom Classics Collection Reloaded es la poca variedad de recreativas, con demasiadas sagas quizás: Street Fighter II, SFII Champion Edition, SFII Hyper Fighting, los tres Ghouls'N Ghosts o tres entregas de 194X. Mercs, Commando y Gun Smoke tienen una mecánica prácticamente idéntica.


EXED EXES


COMMANDO


VULGUS


HIGEMARU · THE KING OF DRAGONS · SON SON · ECO-FIGHTERS

Al igual que en la anterior entrega, disfrutarás de las *coin-ops* en modo multijugador vía *Wi-Fi* (en *ad hoc*), e incluso podrás jugar con aquellos amigos que no posean el título. Podrás enviarles hasta seis de las recreativas (*1943, Higemaru, Son Son, Mercs, Ghosts'N Goblins, The King Of Dragons*). Aunque no levantemos las campanas al vuelo, porque salvo en el caso de *Higemaru* y *Son Son*, del resto sólo podrás enviar las dos primeras fases (o incluso una, concretamente con *G'NG* y *The K. Of Dragons*). Bueno, al menos te servirá para convencer a tus colegas de que vayan a la tienda a por el UMD y revivir en pandilla aquellos legendarios piques en los recreativos del barrio. Esas peleas injustas en *Street Fighter II*, aquel «gumia» que se zampaba toda la comida en el *Knights Of The Round*... cuando flotaba un *power up* en *1941*, la amistad se dejaba a un lado. Momentos míticos que podrás revivir en el bus, en la consulta del callista o en casa.





CAPCOM CLASSICS COLLECTION RELOADED 12+

Los 900 extras disponibles. La posibilidad de jugar en PSP a leyendas de la talla de SFII, Mercs, Commando o la saga G'NG.

El efecto «blur» de las dos primeras entregas de G'NG. Han sido algo rácanos a la hora de compartir coin-ops con amigos.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**

GRÁFICOS > Salvo el ya mencionado problema de «blur» con los G'NG, el resto emula a la perfección las recreativas originales.	8.2
SONIDO > Los Street Fighter II y G'NG elevan la media musical del conjunto. ¿Quién puede olvidar esas melodías?	8.0
JUGABILIDAD > Podrás ajustar a tu antojo la disposición de los botones. Toda una ayuda a la hora de poner la pantalla de juego en vertical.	8.5
DURACIÓN > Street Fighter II ya garantiza, por sí solo, una vida de juego ilimitada, combatiendo con amigos vía Wi-Fi.	8.0

CONCLUSIÓN > Quizás la selección de coin-ops no es tan variada como en la primera entrega, pero reúne títulos fundamentales de la historia de los recreativos. Un UMD indispensable. **8.4**



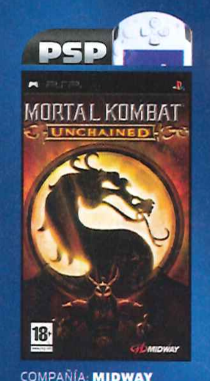
LA ALTERNATIVA

Si quieres más jugabilidad y mejores gráficos, hazte con Tekken Dark Resurrection; eso sí, el título de Namco no tiene tantos modos extra como MKU.

MORTAL KOMBAT UNCHAINED

EL MK MÁS COMPLETO, AHORA PORTÁTIL

PSP

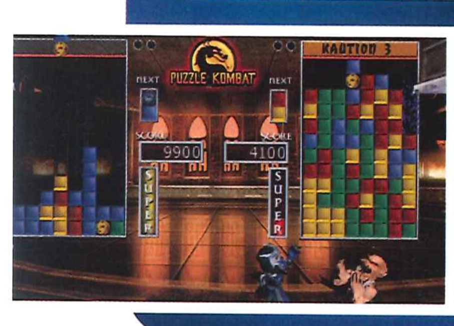


COMPAÑÍA: **MIDWAY**
DESARROLLADOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **SÓLO AD HOC**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **336 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
www.midway.com

POR **DOC**

Mortal Kombat Deception marcó un antes y un después en la historia de la saga de **Midway**; de hecho, *Armageddon*, la última entrega para **PS2** de *MK* ha dejado atrás algún que otro extra que sólo podrás disfrutar en la versión *Deception* de esta consola, y a partir de ahora en **PSP**. Y es que ***Unchained*** es una edición portátil de *MKD* que incluye todas las opciones y minijuegos que convirtieron a la versión de **PS2** en uno de los *beat'em-up* más completos y variados de la historia. Lo más importante de ***Unchained*** es, lógicamente, lo que concierne a su parte *beat'em-up*: todos los personajes poseen dos técnicas de lucha y una más con armas, podrás hacer *combos* aéreos, *combo chain* y, cómo no, *fatalities*. El control es intuitivo y la diversión que implica la búsqueda del mejor *juggle* y el mejor *combo* puede compararse a la experimentada con *Tekken*. Como hemos mencionado, la lucha no lo es todo en el título de **Midway**, pues al igual que en *MK Deception*, ***Unchained*** presenta tres modos más que abarcan otros géneros: *Puzzle Kombat*, una especie de *Tetris* «sangriento»; *Ajedrez Kombat*, un ajedrez con unas reglas un tanto especiales y los personajes seleccionados como piezas en el tablero; y por último, el modo *Konquista*, una aventura/RPG en el que la lucha cobra protagonismo. Menos el modo *Konquista*, todos los demás se pueden jugar vía *Wi-Fi*, aunque sólo en *ad hoc*.







MINIJUEGOS > Si te cansas de la lucha, podrás jugar a un peculiar Ajedrez .

MORTAL KOMBAT UNCHAINED 18+


Incluye una gran cantidad de modos de juego que exploran géneros diferentes a la lucha.


Si jugaste a MK Deception, Unchained es casi idéntico, aunque sin el modo infraestructura (juego a través de Internet).

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS > Las animaciones y la espectacularidad de algunos movimientos son lo mejor de Unchained. **7.8**


SONIDO > Su oscura banda sonora, sigue la línea de anteriores entregas. Hasta Ed Boon ha puesto voces a algunos personajes. **8.8**


JUGABILIDAD > Presenta una buena cantidad de luchadores con dos técnicas y un arma, combos chain y aéreos, y fatalities. **8.2**


DURACIÓN > Controlar a todos los personajes, completar el modo Konquista y jugar a los modos Ajedrez y Puzzle no se hace en dos días. **8.5**

CONCLUSIÓN > Aunque es uno de los beat'em-up más completos para la portátil de Sony, muchos de los poseedores de PSP ya habrán jugado a MK Deception, que es casi idéntico a Unchained.





PlayStation 2

Apréndelo todo de tu maestro, y después derrótale

Tu entrenamiento acaba de comenzar con EyeToy®: Kinetic Combat. Con su nueva tecnología "Motion Matching", tus movimientos serán iguales que los de expertos en artes marciales. Además, tu entrenador personal podrá enseñarte, observarte y corregirte. Te esperan 16 duras semanas de entrenamiento en las que tu instructor, Leon, te guiará a través de 12 juegos de combate y 25 horas de clases interactivas.





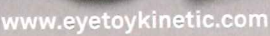




También disponible:

PlayStation 2

Kinetic





Top Juegos Imprescindibles

PlayStation 2



SUGERENCIAS DEL CHEF

LA MEJORES PELEAS MANGA



SON GOKU Y AMIGOS
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2 (ATARI)

Hay que ser de otro planeta para no haber oído hablar, al menos una vez, de Dragon Ball Z. Ahora tienes la oportunidad de disputar combates en 3D, con más de 100 personajes de la serie, algunos por primera vez en un juego



EN CONTINUA EVOLUCIÓN
NARUTO: ULTIMATE NINJA (ATARI)

La célebre serie de animación japonesa amplía su radio de acción a PlayStation 2, de la mano de los creadores de .hack, CyberConnect2. Entra en liza como uno de tus ninjas preferidos de la televisión, para combatir en 12 escenarios diferentes.



NO ME GUSTA TU HORÓSCOPO
SAINT SEIYA: THE HADES (ATARI)

Conocidos como Los Caballeros Del Zodíaco, este grupo de guerreros mitológicos protagonizan un interesante título de lucha de Bandai. Su principal virtud, que recrea con bastante fidelidad la estética y ataques de la serie. Para los más nostálgicos.



AVENTURA / ACCIÓN

1 **CANIS CANEM EDIT**
///////// ROCKSTAR // 39,99 € // +16 AÑOS//
El simulador de instituto de Rockstar, una aventura sin polémica y con toneladas de diversión.

2 **SCARFACE: THE WORLD IS YOURS**
///////// VIVENDI UNIVERSAL // 49,99 € // +18 AÑOS//
Revive la película «El Precio Del Poder» en una emocionante aventura para PlayStation 2.

3 **MGS3: SUBSISTENCE**
///////// KONAMI // 49,98€ // +16 AÑOS//
Edición mejorada de la tercera entrega con modo On-line y las dos ediciones para MSX completas.

4 **TOMB RAIDER LEGEND**
///////// EIDOS // 59,95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.



5 **RESIDENT EVIL 4**
///////// CAPCOM // 29,95€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.



6 **ONIMUSHA: DOD**
///////// CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.



7 **SHADOW OF THE COLOSSUS**
///////// SONY C.E. // 59,99€ // +12 AÑOS//
Poesía en movimiento y un deslumbrante apartado gráfico. Team Ico marca tendencias.



8 **GOD OF WAR (PLATINUM)**
///////// SONY C.E.// 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.



9 **YAKUZA**
///////// SEGA-ATARI// 49,99€ // +18 AÑOS//
Un héroe con actitud en una historia de amor y venganza que te va a hacer vibrar.



10 **HITMAN BLOOD MONEY**
///////// PROEIN // 59,95€ // +16 AÑOS//
Asesino a sueldo, el Agente 47, continúa reservando sus mejores trabajos para PlayStation 2.





CONDUCCIÓN

1 **NEED FOR SPEED CARBONO**
///////// EA GAMES // 59,95€ // +12 AÑOS//
La franquicia líder de la conducción regresa con una nueva bestia del Tuning sobre cuatro ruedas.



2 **FORMULA 1 06**
///////// SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
No podrás resistirte a vivir toda la intensidad del Mundial como si fueras el mismísimo Alonso.



3 **TOURIST TROPHY**
///////// SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
Los creadores de Gran Turismo demuestran su maestría en el mundo del motociclismo.



4 **BURNOUT REVENGE**
///////// EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.



5 **OUTRUN 2006: COAST TO COAST**
///////// SEGA-ATARI // 59,95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.

LUCHA

1 **TEKKEN 5**
///////// NAMCO // 59,95€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.



2 **URBAN REIGN**
///////// NAMCO // 59,95€ // +16 AÑOS//
De los creadores de Tekken llega una mezcla de juego de lucha y peleas callejeras.



3 **SOUL CALIBUR III**
///////// NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.



4 **THE WARRIORS**
///////// ROCKSTAR-TAKE2 // 24,99€ // +18 AÑOS//
Rockstar te pone en la piel de los Guerreros de la Noche, en un juego de atmósfera callejera..



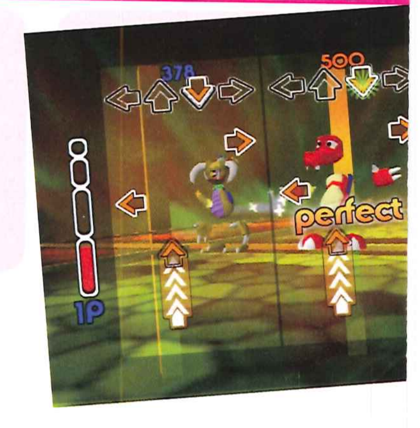
5 **SUPER DRAGON BALL Z**
///////// ATARI // 49,99€ // +12 AÑOS//
Excelente conversión de la recreativa, de la mano de Craft & Meister.

HAY OTRAS FORMAS DE JUGAR



PEGADOS A UN MICRO
Singstar: La Edad de Oro del Pop Español

Pensado para los talluditos de la casa, que podrán revivir su dorada juventud con las canciones que más pegaban en los 80. Duncan Dhu, Hombres G, Nacha Pop o Alaska y Dinarama son algunos de los grupos dispuestos para poner a prueba tus cuerdas vocales, y tu memoria.



NUESTROS FAVORITOS



THE ELF — VALKYRIE PROFILE 2: S.



R. DREAMER — MADEMAN



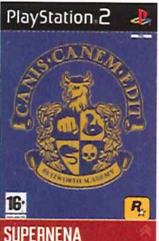
LAST MONKEY — FINAL FANTASY XII



JOHN TONES — DESTROY ALL HUMANS! 2



GRADIUS — DISGAEA 2 CURSED MEM.



DOC — FIFA 07



SUPERNENA — CANIS CANEM EDIT



ANNA — ERAGON

PlayStation 2 — GOD HAND — CAPCOM
NEMESIS — GOD HAND

RPG / ESTRATEGIA




1 KINGDOM HEARTS II
////////// SQUARE ENIX // 59,95€ // +12 AÑOS//
Sora, Donald y Goofy se embarcan en una nueva aventura en un mundo mágico.


2 DRAGON QUEST: EPDRM
////////// SQUARE ENIX // 25€ // +12 AÑOS//
Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.


3 FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)
////////// SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//
Yuna regresa, y esta vez acompañada. Música, amor y poder femenino en un gran RPG.


4 XENOSAGA II: JVGUB
////////// NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//
La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche


5 SUIKODEN V
////////// KONAMI // 59,95€ // +12 AÑOS//
Konami concluye su popular saga RPG en PS2 con uno de sus mejores capítulos.

DEPORTES


1 PES 6
////////// KONAMI// 62,95 € // +3AÑOS//
El fútbol de alta escuela de «Seabass» Takatsuka recupera toda su esencia de hardcore gamer.


2 FIFA 07
////////// EA SPORTS // 44,95 € // +3AÑOS//
EA Sports le pisa los talones a Konami con un FIFA de alto voltaje, ¿será el nuevo rey?


3 PRO EVOLUTION SOCCER 5
////////// KONAMI // 19,95 € // +3AÑOS//
Ya le ha llegado el relevo, pero el precio de la edición Platinum sigue haciéndolo irresistible.


4 NBA 2K7
////////// 2K SPORTS // 39,95€ // +3 AÑOS//
Otra forma de entender el deporte de la canasta, con la mejor liga de baloncesto del mundo.


5 NBA LIVE 07
////////// EA SPORTS // 59,95€// +3 AÑOS//
Gasol a la cabeza del mejor baloncesto mundial. Pero falta la selección campeona del mundo.

SHOOTER

1 BLACK
////////// EA GAMES // 59,95€ // +16 AÑOS//
Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.

2 CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
////////// ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS//
Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.

3 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
////////// EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.

4 MOH: EUROPEAN ASSAULT
////////// EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//
El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.

5 TIME SPLITTERS: FUTURO P.
////////// EA GAMES // 19,95€ // +18 AÑOS//
Como augura el subtítulo, un futuro perfecto hasta que llegue una nueva entrega del juego.

PARTY GAMES


1 SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL
////////// SONY C.E.// 29,99€-59,99€ // +3 AÑOS//
Para ti que no eres joven, para que les enseñes a tus hijos lo que escuchabas en los dorados 80.


2 SINGSTAR LEGENDS
////////// SONY C.E.// 29,99€-59,99€ // +7 AÑOS//
David Bowie, John Lennon, Depeche Mode, The Police y muchos más clásicos para tu garganta.


3 SINGSTAR ROCKS!
////////// SONY C.E.// 29,99€-59,99€ // +12 AÑOS//
Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.



4 BUZZ! EL GRAN RETO
////////// SONY C.E. // 39,99€-59,99€ // +3 AÑOS//
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.


5 GUITAR HERO
////////// ACTIVISION // 79,95€// +12 AÑOS//
Serás un dios del metal con este simulador de guitarra eléctrica repleto de clásicos del rock.

TOP 10

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1. PES 6 (KONAMI)
2. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
3. KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX)
4. FIFA 07 (EA SPORTS)
5. METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE (KONAMI)
6. CANIS CANEM EDIT (ROCKSTAR)
7. SCARFACE E.P.D.P.T.W.I.Y. (VIVENDI UNIVERSAL)
8. SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL (SONY C.E.)
9. LEGO STAR WARS II (ACTIVISION)
10. NBA 2K7 (2K SPORTS)

LOS MÁS VENDIDOS





DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE

1. KINGDOM HEARTS 2 (SQUARE ENIX)
2. FIFA 07 (EA SPORTS)
3. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR)
4. GRAN TURISMO 4 PLATINUM (SONY C.E.)
5. PRO EVOLUTION SOCCER 5 PLATINUM (KONAMI)
6. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
7. FIFA 06 PLATINUM (EA SPORTS)
8. METAL SLUG 3 (VIRGIN PLAY)
9. PIRATAS DEL CARIBE: L.D.J.S. (UBISOFT)
10. THE SIMPSONS HIT & RUN PLATINUM (VIVENDI)

ENVÍA TU TOP



POR ALBERTO SIERRA

1. FIFA 07 (EA SPORTS)
2. GUITAR HERO (ACTIVISION)
3. SINGSTAR 80's (SONY C.E.)
4. OUTRUN 2006 (SEGA-ATARI)
5. TAITO LEGENDS 2 (VIRGIN PLAY)
6. NBA LIVE 07 (EA SPORTS)
7. LEGO STAR WARS II (ACTIVISION)
8. THE WARRIORS (ROCKSTAR-TAKE 2)
9. GTA: SAN ANDREAS (ROCKSTAR)
10. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)

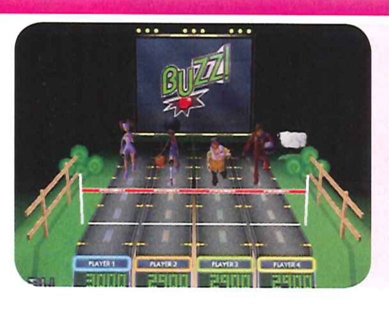
¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**

2P

EN LA PISTA DE BAILE

Dance Factory

Dance Factory eliminará cualquier lorza que ose insinuarse en tu cintura. Lo mejor, que el juego genera nuevos pasos de baile con la música que tu pongas. Lo peor, las agujetas tras una sesión de baileteo desenfrenado. Además, el título incluye la alfombra de baile.



RELAJADOS EN EL SOFÁ

Buzz. El Gran Concurso de Deportes

El simulador de concurso televisivo de Sony continúa ganando adeptos con sus nuevas versiones. La última en llegar pisa terreno deportivo. Ideal para los listillos de salón que se lo saben todo de los Mundiales de Fútbol, los Juegos Olímpicos y cualquier otra disciplina deportiva.



NUESTROS FAVORITOS


THE ELF — CAPCOM C. RELOADED


R.DREAMER — GUN SHOWDOWN


JOHN TONES — CAPCOM C. RELOADED


GRADIUS — GUN SHOWDOWN


SUPERNENA — GTA: VICE CITY ST.


ANNA — TEKKEN DARK R.


LAST MONKEY — BOUNTY HOUNDS


NEMESIS — LEGO STAR WARS II

PSP

A TOPE CON LOS... JUEGOS DE FÚTBOL



PRO EVOLUTION SOCCER 6

LA LOCURA DE LA MASTER LEAGUE

La versión final de PES 6 para PSP supera con creces lo visto en su anterior encarnación. El control no deja al azar el manejo del balón, pero sigue siendo muy exigente. Para colmo y desesperación de sus más devotos fans, también aparece por primera vez en PSP la «infernal» opción Master League. Se terminaron los viajes tranquilos en metro.



FIFA 07

UN PASITO MÁS



EA Sports demuestra que sigue aprendiendo. FIFA 07 es divertido, manejable y (hasta que no salga PES 6) el mejor fútbol disponible en PSP.



WORLD TOUR SOCCER 2

LA APUESTA DE SONY




Sony C.E. continúa intentándolo con su serie World Tour Soccer, jugando sus bazas en su propia liga con 71 selecciones y 11 modalidades.

LAS MEJORES CARRERAS PORTÁTILES



CON ALEVOSÍA Y NOCTURNIDAD
NEED FOR SPEED CARBONO

La franquicia Need For Speed vuelve a surcar los circuitos de PSP. Tuning, carreras nocturnas que rozan la ilegalidad y los modelos más exóticos del mundo del motor en una versión especial del juego para la portátil de Sony.



A POR LA SEGUNDA PARTE
RIDGE RACER 2

Si no tuviste oportunidad de jugar con el primer Ridge Racer para PSP, no dejes pasar de largo esta secuela. Nuevos vehículos, más circuitos y melodías que se completan con la jugabilidad intrínseca de la saga de Namco.



COMO DANI PEDROSA
MOTOGP

Si lo tuyo son las dos ruedas, por fin vas a poder disfrutar con el campeonato de motociclismo allá donde vayas. Emula a Dani Pedrosa o a «Il Dotore» Rossi en las fieles reproducciones de 8 circuitos oficiales del Mundial.



TOP 10 PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA





1. TEKKEN: DARK RESURRECTION (BANDAI NAMCO)
2. ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS (CAPCOM)
3. SYPHON FILTER DARK MIRROR (SONY C.E.)
4. LEGO STAR WARS II (ACTIVISION)
5. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
6. DAXTER (SONY C.E.)
7. LOCOROCO (SONY C.E.)
8. GANGS OF LONDON (SONY C.E.)
9. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
10. GTA: VICE CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)

LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE

1. TEKKEN: DARK RESURRECTION (BANDAI NAMCO)
2. GANGS OF LONDON (SONY C.E.)
3. ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS (CAPCOM)
4. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR)
5. SYPHON FILTER: DARK MIRROR (SONY C.E.)
6. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
7. PRINCE OF PERSIA REVELATIONS PLATINUM (UBISOFT)
8. DAXTER (SONY C.E.)
9. DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI (ATARI)
10. PIRATAS DEL CARIBE: E.C.D.H.M. (ATARI)

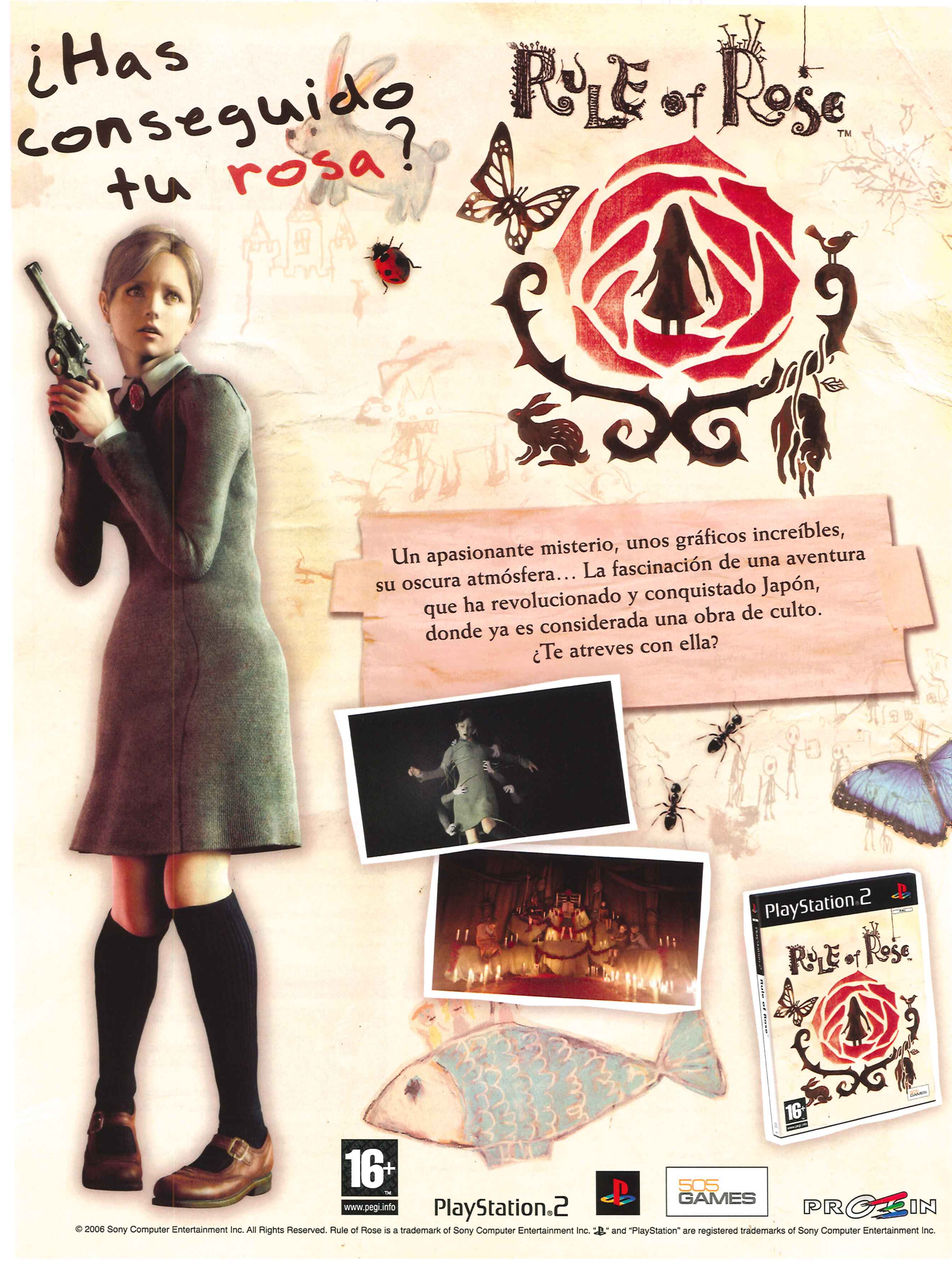
ENVÍA TU TOP



POR JUANJO DE LA TORRE

1. DAXTER (SONY C.E.)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. EVERYBODY'S GOLF (SONY C.E.)
4. BURNOUT LEGENDS (ELECTRONIC ARTS)
5. NEED FOR SPEED MOST WANTED (UBISOFT)
6. SYPHON FILTER: DARK MIRROR (SONY C.E.)
7. PURSUIT FORCE (SONY C.E.)
8. SPLINTER CELL ESSENTIALS (UBISOFT)
9. LOCOROCO (SONY C.E.)
10. GANGS OF LONDON (SONY C.E.)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**


¿Has conseguido tu rosa?
Rule of Rose™
Un apasionante misterio, unos gráficos increíbles, su oscura atmósfera... La fascinación de una aventura que ha revolucionado y conquistado Japón, donde ya es considerada una obra de culto. ¿Te atreves con ella?
PlayStation 2
Rule of Rose
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
505 GAMES
PROEIN
© 2006 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Rule of Rose is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Trucos

POR **SUPERNENA**

A

Aeon Flux

Selecciona la opción Extras del menú principal. Elige después Trucos y usa cada código según el diccionario de estilo militar (A de Alpha, B de Bravo, C de Charlie). Para activar cada truco, pausa el juego y elige la opción de «Trucos.

Modo Dios
TRIROX

Recupera vida
HEALME

Vida infinita
CLONE

Poderes ilimitados
LCVG

Munición infinita
FUG

Un tiro mata
BUCKFST

Fatalities
CUTIONE

Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos. Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes

B

Battlefield 2 Modern Combat

Desbloquea todas las armas
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona → → ↓ ↑ ← ←

Black



Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.

5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M

C

Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → □ → □ → □

Cars

Introduce cada contraseña en el menú «Códigos de trucos» dentro de «Opciones»:

Desbloquea todos los minijuegos y pistas
IF900HP

Nitro infinito
CONC3PT

Salida rápida
VROOOOM

Desbloquea todos los dibujos y personajes
MATTL66

Desbloquea todos los vídeos
WATCHIT

Las Crónicas De Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ↑ ↑ → → ↑ → ↓

El Código Da Vinci

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro de opciones.

Modo Dios
Vitruvian Man

Doble vida
Sacred Feminine

Un tiro mata
Phillips Exeter

Selección de nivel
Clos Luce 1519

Todos los Bonus desbloqueados
Et in Arcadia

Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

D

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante (EDICIÓN ESPECIAL)

Desbloquear todo
Manteniendo presionados R1, R2, L1 y L2, pulsa ↑, ←, ↓, ← en el joystick analógico Izquierdo.

Driver Parallel Lines

Introduce cada código en el menú de trucos.
GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

F

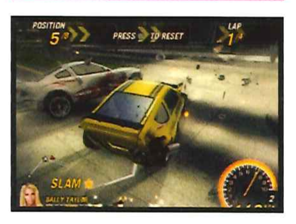
FIFA Street 2

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

Flatout 2



Para disponer de todos los vehículos en el modo Carrera y tener llenas las arcas del banco, crea un nuevo perfil, con el nombre GIEVEPIX. Cuando hayas introducido la última letra el nombre entero desaparecerá. De esta manera podrás nombrar tu perfil de la manera que desees. Introduce los siguientes códigos en el menú de Extras para conseguir los correspondientes coches:
RUTTO – Desbloquea el pimpster
WOTKINS - Desbloquea el flatmobile
BIGTRUCK - Desbloquea el mob car
GIEVCARPLZ - Desbloquea el school bus
KALJAKOPPA - Desbloquea el rocket
ELPUEBLO - Desbloquea el truck
(Estos coches sólo estarán disponibles para carreras rápidas).

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Modo trucos
Selecciona la opción de Bonus, después elige «Trucos».

Todos los niveles de multijugador cooperativo
Introduce **fullspectrumpwnage** en el menú de trucos.

G

GTA: Liberty City Stories



Introduce cada combinación de botones durante el juego pero recuerda guardar la partida antes porque una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.

Set de armas 1
↑, □, □, ↓, ←, □ □, →

Set de armas 2
↑, ○, ○, ↓, ←, ○, ○, →

Set de armas 3
↑, ✕, ✕, ↓, ←, ✕, ✕, →

Consigue $250.000
L1 R1 △, L1 R1, ○, L1 R1

Rellena la munición
L1 R1, ○, L1 R1, ✕, L1 R1

Rellena la salud
L1 R1, ✕, L1 R1, □, L1 R1

Incrementa el nivel de búsqueda
L1 R1, □, L1 R1, △, L1 R1

La poli nunca te busca
L1, L1, △, R1, R1, ✕, □, ○

Tiempo soleado
L1, L1, ○, R1, R1, □, △, ✕

Tiempo despejado
↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, ✕, ↑, ↓, △, L1, R1

Tiempo lluvioso
↑, ↓, □, ↑, ↓, ○, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, △, ↑, ↓, ✕, L1, R1

Generar un tanque Rhino
L1, L1, ←, L1, L1, →, △, ○

El reloj avanza más rápido/normal
L1, L1, ←, L1, L1, →, ○, ✕

Destruir todos los vehículos en pantalla
L1, L1, ←, L1, L1, →, ✕, □

Los peatones están descontrolados
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, □

Los peatones te atacan
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, △

Todos los peatones tiene armas
R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ○

Juego más rápido
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ✕

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestra «Trucoteca», busca consejos en «Sin trampa ni cartón» y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

Juego más lento
R1, △, ✕, R1, □, ○, ←, →

Tracción perfecta
L1, ↑, ←, R1, △, ○, ↓, ✕
Suicidarse
L1, ↓,←, R1, ✕, ○, ↑, △

Todos los semáforos están en verde
△, △, R1, □, □, L1, ✕, ✕
Conductores Agresivos
□, □, R1, ✕, ✕,L1, ○, ○

Generar un camión de la basura
△, ○, ↓, △, ○, ↑,L1,L1

Los coches pueden avanzar sobre el agua
○,✕, ↓, ○, ✕, ↑, L1, L1

Guitar Hero
Introduce cada combinación en el menú principal y un mensaje te confirmará que el código es correcto. Repite el proceso cuando quieras desactivalo pero recuerda que una vez activado un código no se puede grabar.

Código maestro
Amarillo, Naranja, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo
El fondo desaparece
Azul, Amarillo, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja
Air guitar
Naranja, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja
Rock, meter siempre en verde
Amarillo, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Amarillo, Naranja
Tocar siempre con la Guitar Hero SG
Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul
El público son calaveras
Naranja, Amarillo, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

H

Hitman : Blood Money
Armas
En la pantalla de inicio pulsa △, △, □, ○, R1, ○, R2,✕, ✕.

Todos los niveles
En la pantalla de inicio pulsa △, □, □, →, ↓, ←, R2, ✕,✕.

I

Los Increíbles La Amenaza Del Socavador
Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF

J

Juiced



Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

K

King Kong



En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ↓ ○ ↑ □ ↓ ↓ ↑ ↑. Suelta L1, luego R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará.

Todos los niveles
KKstOry

Invencibilidad
8wonder
999 de munición
KK 999 mun
Metralleta
KKcapone

Revólver
KKtigun

Escopeta
KKshOtgun

Rifle de francotirador
KKsn1per

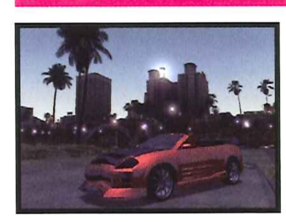
Lanzas infinitas
lance 1nf

Un disparo mata
GrosBras

Todos los extras
KKmuseum

L

L.A. Rush



Introduce los siguientes códigos durante el juego

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

Consigue $5,000
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 □ → R1 ←

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ○ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → □ → ○ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑

Lego Star Wars II
Introduce cada código en el menú de trucos, pero ten en cuenta que no desbloquea cada personaje, sino sólo la posibilidad de comprarlo en la tienda.

QYA828 - TIE Interceptor
HDY739 - TIE Fighter
NXL973 - IG 88
BEN917 - Ben Kenobi (Ghost)
NFX582 - Gonk Droid
HHY382 - The Emeror
MMM111 - Imperial Guard
TTT289 - Ewok
HLP221 - Boba Fett
GBU888 - Skiff Guard
SGE549 - Palace Guard
WTY721 - Bib Fortuna
YZF999 - Gamorrean Guard
VHY832 - Bespin Guard
UGN694 - Ugnaught
UUB319 - Lobot
NYU989 - Snow Trooper
CYG336 - Rebel Pilot
EKU849 - Rebel Trooper (Hoth)
YWM840 - Han Solo (Hood)
SMG219 - Grand Moff Tarkin
BBV889 - Imperial Officer
NNZ316 - TIE Fighter Pilot
BNC332 - Death Star Trooper
UCK868 - Beach Trooper
CVT125 - Imperial Spy
PEJ821 - Tuskan Raider
YDV451 - Sand Trooper
JAW499 - Jawa
NAH118 - Greedo
VAP664 - Imperial Shuttle Pilot
PTR345 - Storm Trooper

M

Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure



Introduce cada contraseña dentro de Opciones /Códigos
Todos los niveles
IPULATOR

Todos los videos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY
Todas las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Vida ilimitada
MARCUSECKOS

Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA

MGS3: Subsistence
Control de la pantalla de título
Presiona L3 para cambiar el motivo de fondo, R1 o R2 para cambiar la velocidad, L1 y L2 para cambiar el color de Snake y el soldado, R3 para cambiar el color de fondo y △ para dejar el fondo negro.

N

Naruto
Trajes alternativos
Mantén presionados R1 y L1 al elegir el personaje.

Need For Speed Most Wanted
Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

O

Outrun 2006: Coast 2 Coast
1000000 millas OutRun
Introduce MILESANDMILES cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

Todo completado

Trucos

Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

P

Pac-Man World 3

Desbloquear todos los niveles y laberintos
Pulsa ◀ ▶ ◀ ▶ ◎ ▲ en el Menú principal.

El Padrino



5000$
Con el juego en Pausa pulsa
▢ ◎ ▢ ▢ ◎ L3

Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa
◎ ◀ ◎ ▶ ▢ R3

Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa
◀ ▢ ▶ ◎ ▶ L3

R

Ratchet Gladiator

En el editor de perfiles, introduce cada combinación con L2 pulsado.

Skin de Mr. Sunshine
◀ ◀ ▲ ▲ ▶ ▶ ▼ ▶

Skin de Vernon
▶ ▲ ▲ ▼ ▼ ▶ ▶ ▶

Reservoir Dogs



Dentro de Opciones, ve a la sección de Trucos e introduce cada código, una vez que aparezca, tendrás que activarlo:

Desbloquear niveles
L2, R2, L2, R2, L1, R1.
Totalmente cargado
R2, L2, ◎, L2, ▢, R2.
Desbloquear Arte
◎, ▢, L2, R2, ◎, ▢.
Desbloquear Vídeos
L1, L1, ◎, ▢, L1, R1.
Antibalas
L1, R1, ◎, ◎, R1, ◎.
Subidón de adrenalina
▢, L1, ◎, ▢, L1, ▢.
Bala mágica
R1, L2, ◎, ▢, R1, ▢.
Ariete
L2, L2, ▢, ▢, ◎, R2.
Tiempo muerto
R1, R1, R2, ◎, ▢, L2.

S

SSX On Tour



Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS

Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY

Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tio (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

State Of Emergency 2

Desbloquear todo
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ◎ △ ▢ ◎ △

T

Tiburón



Todos los Bonus y 300.000 puntos
Empieza una partida y escribe **shaaark** como nombre de perfil.

Un millón de puntos
Empieza una partida y escribe **blooood** como nombre de perfil.

Invencible
Empieza una partida y escribe **unstopable** como nombre de perfil.

Tony Hawk's American W...



Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.
Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert

Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2them0On



True Crime New York City

Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ◎ ▢ ⊗ ▢ ▢ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ◎ ▢ ⊗ ▢ ⊗ ◎ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ⊗ ⊗ ▢ ⊗ ⊗ ⊗ en la pantalla del mapa.

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ▢ ▢ △ ▢ △ ▢ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ △ ⊗ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ◎ ▢ ⊗ ⊗ △ ◎ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ ⊗ ◎ △ ▢ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ◎ ▢ ◎ ▢ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ▢ ▢ ◎ ◎ ▢ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ⊗ ⊗ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ ◎ ▢ en la pantalla del mapa.

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos

Todas las armas
△ L1 R2 ▢

Vida al máximo
⊗ ▢ ◎ △

Todos los Movimientos Locos
◎ ◎ L2 ⊗

U

Ultimate Spider-Man

Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes código

Desbloquea todos los personajes
▶ ▼ ▶ ▼ ◀ ▲ ◀ ▶

Desbloquea todos los cómics
◀ ◀ ▶ ◀ ▲ ◀ ◀ ▼

Desbloquea todas las galerías
▼ ▼ ▼ ▲ ▼ ◀ ◀

V

Vecinos Invasores



Selección de nivel
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ◎, △, ◎, ◎, ▢.

Desbloquear todos los minijuegos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ◎, △, △, ▢, ▢.

Todos los movimientos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ◎, △, ▢, ▢, ◎.

SUPERNENA AL RESCATE

Cada número nos esforzamos por recopilar los trucos y consejos más interesantes. Si aún así no encuentras lo que necesitas, no te cortes y pide sin pudor: dinos dónde estás atascado, de qué juego te gustaría encontrar una guía o qué quieres ver en «Sin trampa ni cartón». Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es

Hola, me gustaría saber cómo puedo jugar con Trevor Belmont en Castlevania: Curse Of Darkness y si hay algún truco para mejorar las armas o ser invencible.
Manuel (Murcia)

Para jugar con Trevor primero tendrás que pasarte el juego y después empezar una partida utilizando @TREVOR como nombre de perfil. Para mejorar las armas o ser invencible no hay ningún truco, pero después de superar el juego puedes probar un nuevo desafío con mayor dificultad creando un perfil con el nombre @CRAZY. Superar los jefes opcionales también desvelará sorpresas...

La comida da más vida
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, □, △.

Hacer más daño
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, △, □.

Desbloquear el cómic 1
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, □, □, ○, △.

Desbloquear el cómic 2
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, △, □, ○, □, ○.

W

The Warriors



Desbloquear todo
L1 SELECT □ ↓ L2 →

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 × ↓ L1

Supera la misión en la que estés
↓ □ × SELECT R1 ←

Furia infinita
□ ○ △ SELECT × ←

Sprint infinito
↓ □ ← × L1 SELECT

Cuchillo
↓ ↓ SELECT ↑ ↑ L3

Machete
L1 × R1 R1 SELECT R2

Tubería
R2 ○ SELECT ↑ L1 →

Bate
□ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ↑ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas
↑ × ↑ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
← × × R2 L1 ↓

Despistar a la policia
↑ SELECT × △ △ □

Quitate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas
→ R1 ○ × SELECT □

Vida infinita
↑ △ L3 SELECT × L2

X

X-Men Legends II

Desbloquea las secuencias
Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← START en el menú de review.

Todos los cómics
Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → START en el menú de review.

X-Men: El Videojuego Oficial

Sala de Peligro de Iceman
En el menú de archivos de Cerebro pulsa → → ← ← ↓ ↑ ↓ ↑ START



Sala de Peligro de Rondador Nocturno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → START

Sala de Peligro de Lobezno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← START

0-9

50 Cent Bulletproof

Bulletproof (Invencibilidad)
Introduce **ny'sfinestyo** en la pantalla de códigos.

Mike mode (Armas más poderosas)
Introduce **the hub is broken** en la pantalla de códigos.

Empty n' Clips counterkill
Introduce **workout** en la pantalla de códigos.

Track Action 26
Introduce **orangejuice** en la pantalla de códigos.

Video My Buddy
Introduce **sayhellotomylitt-lefriend** en la pantalla de códigos.

Video So Seductive
Introduce **killa1** en la pantalla de códigos.


Guía
POR CRONO

¿Jafar te está haciendo la vida imposible? ¿Maléfica y sus secuaces no te dejan tranquilo? En estas páginas encontrarás todas las claves para resolver estos y todos los demás problemas que seguro encontrarás a lo largo de esta enorme aventura.

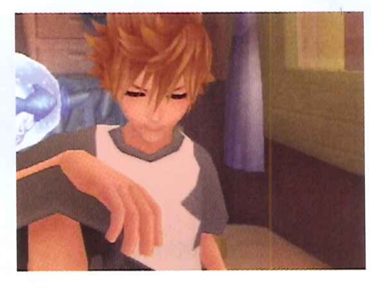


COMPAÑÍA: **SQUARE-ENIX**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
MEMORY CARD: **85 KB**
HTTP://WWW.KINGDOMHEARTS2.ES

KINGDOM HEARTS II

TWILIGHT TOWN (VILLA CREPÚSCULO)

PRIMER DÍA



Tras ganar el control de Roxas, ve hacia la tienda de armaduras. Después del diálogo, habla con la dueña de la tienda de accesorios siguiendo los pasos del Tutorial (pulsa el botón Triángulo para hablar con los personajes o realizar determinadas acciones). La señora de la tienda de dulces preguntará por su gato. Usa el botón R1 para fijar el objetivo sobre el gato y devolvérselo a su dueña. Irás a parar al Solar de forma automática y, tras cruzar tres palabras con Seifer, tendrás que medirte con él. Antes de comenzar el combate deberás elegir en qué basarás tu estrategia. Puedes escoger entre mejorar la magia, el ataque o la defensa. Lo que hagas es irrelevante para el desarrollo de la aventura. Tan sólo obtendrás ventaja en la variedad elegida. El bastón potencia los ataques especiales. La espada con el gran protector de mano incrementará la defensa. Y por último, la porra, potenciará tu ataque.

Jefe: Seifer
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Este jefe no presenta ninguna dificultad. Simplemente acércate a Seifer y atácale pulsando el botón X repetidamente. En la mayoría de los casos bloqueará el primer ataque pero recibirá los tres siguientes golpes. No te preocupes si te alcanza, ya que el daño que sufrirás será insignificante.

Tras vencer a Seifer irás a parar al bosque. Persigue al misterioso ladrón hasta llegar a la Vieja Mansión. Allí podrás capturar al curioso personaje que te ha robado e iniciar un combate contra él.

Jefe: Enemigo Misterioso
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Usa el botón R1 para centrar el objetivo sobre tu enemigo y poder así atizarle más fácilmente. Tras unos cuantos golpes al aire, tu arma de Struggle se convertirá en una magnífica Keyblade (Llave Espada). Ahora sí podrás atacar a tu enemigo, pero en lugar de usar los cuatro ataques seguidos, interrumpe la secuencia cada dos golpes para usar la Finta (pulsa el botón Triángulo) y evitar así ser golpeado.

Al vencer a tu enemigo, y tras algunas secuencias, pasarás al segundo día.

SEGUNDO DÍA

Salva la partida y una vez en la callejuela, camina hacia el fondo para ir a parar al tablón de anuncios. Aquí podrás empezar tres minijuegos con el fin de recaudar algo de pasta. A continuación te describimos los minijuegos y sus estrategias:

Trabajo: Cartero
Dificultad: Fácil
Estrategia: Consiste en repartir cartas tan rápido como puedas a lomos de tu monopatín. Para dar las cartas bastará con que te acerques al personaje correspondiente y pulses Triángulo muy rápido. Para conseguir el mejor tiempo sigue el siguiente recorrido. Bajando la rampa encontrarás al primer cliente. El pájaro que hay justo al terminar la rampa es tu segundo objetivo. A la izquierda, en otra rampa está el tercer personaje. Usa el bordillo de esta rampa para deslizarte (acércate y pulsa Triángulo) y no toques nada hasta que Roxas salte por sí mismo. En mitad del salto podrás dar su carta al pájaro. Por último, gira en dirección contraria y ve a la izquierda de la rampa por la que has saltado. Tu quinto y último cliente (clienta, en este caso) te estará esperando.
Recompensa: Varían en función del tiempo invertido. Menos de 20 segundos te reportarán 50 platines. Entre 20 y 59 segundos son 30 platines. Más de un minuto, 10 platines.

Trabajo: Cuesta arriba
Dificultad: Normal
Estrategia: Consiste en golpear una carreta cuesta arriba con el fin de llegar a un garaje. El truco está en golpear la carreta con un ritmo constante. Si golpeas aporreando el botón, al tercer impacto, la carreta se elevará y caerá sobre ti restándote puntos de salud. Si además de seguir un ritmo constante, llevas la carreta contra alguna de las dos paredes, evitarás que el cargamento se desplace de lado a lado de la rampa.
Recompensa: Menos de 30 segundos conseguirás 50 platines. Entre 30 y 50 segundos te aportarán 30 platines. Más de un minuto, 10 platines.

Trabajo: Fanfarronería
Dificultad: Fácil
Estrategia: Mantén la pelota en el aire a base de golpes tanto tiempo como puedas. Comienza por centrar el objetivo en la pelota con R1 y dale un golpe. La pelota ascenderá y, cuando baje, pulsa X repetidamente para lanzar un combo. Si todo va bien, al tercer golpe la pelota saldrá despedida. Ve tras ella y repite el combo antes de que toque el suelo. Tienes 5 intentos para conseguir el mayor número de toques posible. Si consigues que la pelota vaya hacia la esquina entre los edificios, se quedará pillada y evitarás que salga despedida muy lejos.
Recompensa: Conseguirás 50 platines si superas los 20 toques. Entre 5 y 19 toques serán suficientes para conseguir 30 platines. Sólo 10 platines si no pasas de los 4 toques.

Una vez te hayas cansado de estos tres minijuegos, puedes ir a la Plazoleta del Tranvía, bajando la calle a la izquierda desde el tablón, para dar con un segundo tablón de anuncios y otros tres minijuegos.



Trabajo: Pegar carteles
Dificultad: Fácil
Estrategia: Pega 20 carteles en el menor tiempo posible por toda la zona de la Plazoleta. Para pegar los carteles acércate a las marcas amarillas y presiona Triángulo. Si ves varias marcas juntas, pulsa repetidamente el botón para pegar más carteles. No desesperes, hay muchas más marcas que carteles que pegar. Sólo recuerda los lugares con más marcas para mejorar tu tiempo.
Recompensa: Menos de un minuto y medio serán 100 platines. Entre un minuto y medio y dos minutos te reportarán 50 platines. Más de dos minutos y obtendrás 30 platines.

Trabajo: Para-zumbidos
Dificultad: Normal
Estrategia: Elimina todas las abejas en el menor tiempo posible. Para eliminarlas bastará con atacarlas como si de un enemigo se tratase. Centra tu objetivo para facilitarte la tarea. Presta atención al zumbido, ya que cuando deje de oírse, las abejas te atacarán.
Recompensa: Fulmínalas a todas en menos de 20 segundos para ganar 50 platines. Entre los 20 segundos y el minuto te darán 30 platines. Más de un minuto recibirás sólo 10 platines.

Trabajo: ¡Fuera basura!
Dificultad: Normal
Estrategia: Deshazte de la basura con el menor número de golpes posibles. La basura sólo desaparecerá al ser golpeada con un ataque combo (al tercer golpe). Procura enfilar varios montones, de manera que el tercer golpe alcance varios objetivos a la vez.
Recompensa: Menos de 10 golpes serán suficientes para ganar 50 platines. Entre 11 y 14 golpes para conseguir 30 platines. Más de 15 golpes y obtendrás 10 platines.

Cuando tengas suficiente dinero, ve a la Estación y habla con Hayner. Te preguntará si ya estás listo o si prefieres continuar. Si tu fortuna oscila entre los 200 y los 800 platines serás recompensando con +1 PH. Si oscila entre los 800 y los 1.900 obtendrás +2 PH. Si llegas a los 2.000 el juego continuará automáticamente y también recibirás +2 PH. Una vez estés en la Estación y observes la secuencia, entrarás en el tercer día.

TERCER DÍA



Salva la partida y sal del «Lugar de Siempre» en dirección a la estación. Por el camino te encontrarás con los amigos de Roxas y comenzará una larga escena. Cuando recuperes el control estarás peleando contra uno de esos misteriosos enemigos. Sin tu Llave Espada no puedes hacer demasiado, así que tras golpear a la nada durante un rato, serás transportado a un lugar llamado La Estación de la Serenidad. Si has jugado a Kingdom Hearts reconocerás el lugar. De nuevo, escoge tu arma basándote en tu preferencia de juego (ataque, defensa o magia). Escojas lo que escojas, recibirás la Llave Espada y con ella estarás listo para la batalla. Enfréntate a los enemigos tal y como hiciste la primera vez. Recuerda usar la Finta cada dos ataques. Si tu enemigo se esconde bajo el suelo significa que va a realizar un ataque. ¡Evítalo! Una vez derrotados tus enemigos, recibirás la habilidad Recuperación Aérea que deberás equipar desde el menú de habilidades. No olvides equipar las nuevas habilidades que vayas aprendiendo. Cuando estés listo, abre el cofre, salva la partida y cruza la puerta hacia la Estación de la Llamada. Recorre la zona eliminando a los «Incorpóreos» que encontrarás a tu paso hasta la siguiente puerta. Cruza la puerta para enfrentarte a tu primer jefe serio.

Jefe: Twilight Thorn
Dificultad: Normal
Estrategia: La batalla comenzará con una serie de secuencias en las que tendrás que apretar el botón Triángulo cuando se te indique. ¡Presta atención o te sacudirán como a un felpudo! Tras bloquear los ataques de tu enemigo una serie de veces, ambos caeréis al suelo. Aprovecha ese momento para cebarte con el único punto débil del jefe, su cabeza. El Twilight Thorn se levantará y comenzará a realizar una serie de ataques de forma aleatoria. Todos los ataques los podrás esquivar usando la Finta y, de la misma manera si estás lo suficientemente cerca, alcanzarás la cabeza de tu enemigo para conseguir algún ataque más. Repite una vez más la secuencia del comienzo de esta batalla y casi habrás acabado con tu enemigo. Si tus puntos de salud se resienten, acaba con los «Nadie» que de vez en cuando pululan por el escenario. Al eliminarlos, dejarán caer unas enormes esferas verdes de salud. Cuando derrotes a tu enemigo obtendrás una nueva habilidad y pasarás al cuarto día.

CUARTO DÍA

Tras las escenas, salva la partida y prepárate para el torneo de Struggle. Si vas a la Callejuela, podrás enfrentarte a Seifer en un combate callejero. No es mucho más duro que la última vez que peleaste contra él. Si has vencido a todos los enemigos que han aparecido hasta ahora en el juego, derrota a Seifer al menos una vez para ganar un nivel; pero no lo utilices para entrenar, ya que los míseros 13 puntos de experiencia que conseguirás por su derrota no te servirán de mucho. Vuelve al



Solar y habla con el tipo del tablón para que te cuente las reglas del torneo. Es tan simple como quitar esferas a tu oponente a base de golpes. Cuando estés listo, habla con el tipo del centro del ring. Sería interesante que compraras al menos algunas pociones en la tienda de items.

Jefe: Hayner
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Hayner es bastante lento y no debería suponerte un problema. Emplea tu combo de tres golpes. Al tercero, Hayner saldrá despedido dejando tras de sí un buen puñado de esferas. Hayner atacará de dos formas. Un combo doble muy sencillo de esquivar y un ataque especial que Hayner anunciará gritando «¡Te vas a enterar!». Para esquivar sus dos tipos de ataque, simplemente corre y acto seguido contraataca.

Tras las escenas, podrás grabar la partida y moverte libremente hasta que hables de nuevo con el tipo del ring.

Jefe: Vivi
Dificultad: Fácil
Estrategia: Vivi es algo más rápido atacando y su arma crecerá a la hora de realizar un ataque. Aún así, estos ataques siguen siendo muy predecibles y la estrategia no es muy distinta a la del combate anterior. Sólo procura tener un poco más de cuidado a la hora de bloquear o esquivar.

Tras vencer a Vivi, el tiempo volverá a detenerse y tendrás que pelear contra uno de esos tipos encapuchados de la introducción.

Jefe: Axel
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Pese a que parece un tipo duro, es realmente fácil derrotar a Axel en este combate. Simplemente atízale en cuanto termine sus ataques y esté desprotegido. Si ves un aura que comienza a envolverle, aléjate todo lo que puedas y prepárate para esquivar sus armas.

De nuevo, graba la partida antes del combate final y habla con el tipo del ring.

Jefe: Setzer
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Setzer correrás tras de ti y, cuando esté a suficiente distancia, tratará de golpearte. Si no paras de correr, nunca te alcanzará y podrás aprovechar para contraatacar justo en el momento en que Setzer golpee al aire. Sigue esta estrategia y ganarás sin problemas.

Tras el combate recibirás el Cinto de Campeón que podrás equiparte como armadura y el trofeo de Struggle, que pronto se convertirá en un simple cristal.

QUINTO DÍA

No olvides grabar la partida. Habla con Pence y te dirá que cojas en tren. Ve a la Plaza de la Estación y entra en la Estación Central. El primer rumor se resolverá sólo en cuanto llegues a la Estación del Atardecer. Baja las escaleras hasta la siguiente zona y habla con Pence, te enseñará un mapa con las cuatro maravillas que quedan por descubrir. La primera la encontrarás subiendo al tranvía que hay a la derecha de Pence. Desde el tranvía podrás alcanzar un cofre con un «Anillo Diestro» que deberás equiparte inmediatamente. Desde ahí, déjate caer al suelo para encontrar un cofre al lado de un árbol. Este cofre contiene una poción. Hallarás la primera de las maravillas en un callejón cerca de donde está Hayner. Tendrás que examinar la pared de ladrillo rojo del fondo. Esto lanzará un minijuego que consistirá en alcanzar la pared del fondo sin ser golpeado por las pelotas. Una vez examinada esa pared, habrás descubierto la primera maravilla. La segunda te está esperando en la entrada de un túnel situado al final de la callejuela donde encontraste la primera maravilla. Examina el túnel cuando tengas la oportunidad. Esto desencadenará un combate contra tres Vivis. A medida que los vayas venciendo irán surgiendo más, hasta el punto de tener que luchar hasta con seis Vivis. Pero no te

preocupes, de un golpe desaparecerán. Simplemente centra el objetivo de uno en uno sobre ellos y estate atento para bloquear. Con la victoria completarás la segunda maravilla. Busca a Olette. Justo detrás de ella verás una cascada que proviene de un edificio. Si examinas la cascada un doble malvado aparecerá. Derrótalo para liberar la tercera maravilla. Encontrarás la cuarta maravilla en la Colina del Atardecer. Sube por el camino de tierra y examina la bolsa que hay frente a la maqueta de la Estación Central. Comenzará otro minijuego que consiste en subirse a lo alto de la saca y conseguir que se agote. Para ello tendrás que permanecer sobre la saca el máximo tiempo posible, evitando que ésta te golpee contra los cubos de basura. Cada vez irá más deprisa, así que permanece muy atento a la indicación para pulsar Triángulo (o púlsalo repetidamente todo el rato...). Tras descubrir esta maravilla se sucederán algunos diálogos. Cuando recuperes el control de Roxas, vuelve a la Colina del Atardecer en busca de un supuesto tren fantasma. Tras el «hallazgo» volverás a la Estación Central. Ahora pon rumbo a la Plazoleta del Tranvía, donde encontrarás el agujero de la pared que te lleva a la mansión encantada atravesando el bosque. Al llegar a la mansión verás algunas escenas y dará paso el último día.



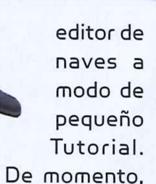
SEXTO DÍA

Salva la partida y encamínate a la mansión encantada. Por el camino tendrás que lidiar con unos cuantos de esos enemigos extraños y con un «paralizado» Axel. Una vez en la mansión, Roxas abrirá la puerta con la Llave Espada y podrás entrar. Nada más entrar, podrás encontrar tres cofres. Uno al fondo, otro en las escaleras de la izquierda, y el último en la mitad del pasillo superior. Sube por las escaleras de la izquierda y una vez en el piso superior, toma de nuevo el camino de la izquierda. Entrarás en una habitación donde, tras una secuencia con Naminé, obtendrás el item «Bocetos de Naminé». Salva la partida y sal de la habitación en dirección a la Biblioteca. Es la puerta que se encuentra justo al otro lado, en la misma planta. Dentro de la Biblioteca, Roxas completará un dibujo sobre la mesa y descubrirá unas escaleras ocultas. Baja por ellas, coge el cofre y entra por la puerta. Tras otra escena, salva de nuevo la partida y entra por la nueva puerta. Tendrás que luchar con algunos enemigos y un enfurecido Axel.



Jefe: Axel
Dificultad: Fácil
Estrategia: Axel comenzará el combate atacando, así que prepárate para bloquear o esquivar. Durante todo el combate, permanece muy atento a los comandos de reacción, ya que inclinarán la batalla a tu favor de forma considerable si los aprovechas correctamente. Utiliza las dos llaves espada y aporrea constantemente el botón de ataque para conseguir el mayor combo

Guía



posible. Si consigues elevar a Axel, sigue atacándole y espera al comando de reacción «Demoledor» y «Luz Prístina». Con esto lanzarás a Axel contra el suelo y su barra de vida sufrirá las consecuencias. Eventualmente, Axel fabricará ascuas en el suelo y se esconderá tras las llamas. Fija el objetivo sobre él y espera a que se lance para utilizar el comando de reacción que romperá su ataque. Sigue este patrón y, sobre todo, permanece muy atento a los comandos especiales. No necesitarás gastar ni una poción en este combate.

Una vez hayas vencido a Axel, tomarás el control de Sora y volverás a Villa Crepúsculo.

TWILIGHT TOWN (VILLA CREPÚSCULO)

Cruza el bosque en dirección a la Villa, pero antes no olvides darte una vuelta alrededor de la mansión y por todo el bosque en busca de algunos cofres. Una vez en la Villa conocerás a la banda de Hayner. Ve al Solar para descubrir que Seifer es el auténtico campeón de Struggle (aún no podrás pelear contra él). En la Plaza del Tranvía y los altos de la estación verás varios comercios. Gasta el dinero que tengas en aprovisionarte de pociones, armas para Donald y Goofy, y algo de protección (en ese orden). Cuando estés listo, ve a la estación. Tendrás que derrotar a un número indeterminado de Incorpóreos, hasta que un misterioso personaje haga aparición y te libre de ellos. Tras la escena, habla con Donald cuando estés listo para partir.



TORRE

Al llegar encontrarás un buen número de cofres que asaltar. Ábrelos todos y dirígete a la torre, donde tendrás que combatir a un pequeño grupo de Sincorazón comandado por Pete. Nada de que preocuparse. Entra en la torre, hazte con los cofres y salva la partida. Escaleras arriba encontrarás varias salas y algunos tramos de escaleras repletos de Sincorazón. Sigue el único camino posible hasta que llegues al Desván del Hechicero. Allí, tras la primera escena, podrás salvar la partida. Lee el libro y habla de nuevo con Yen Sid. Tras otra explicación, podrás pasar al vestidor donde obtendrás un nuevo atuendo (¡y de tu talla!). Habla con la bruja roja, te cambiará de ropa y otorgará nuevas habilidades. Vuelve a la habitación anterior y Yen Sid te devolverá la nave Gumi, con la que podrás comenzar tu viaje. De momento, el único mundo disponible es Bastión Hueco.



HOLLOW BASTION (BASTIÓN HUECO)

Nada más aterrizar entrarás en la zona comercial. Salvo el Ether, no encontrarás nada nuevo aquí. Habla con el Tío Gilito. Te dará la localización de León y los demás. Al entrar en la siguiente zona Yuffie te dará la bienvenida, pero será rápidamente interrumpida por un grupo de Incorpóreos. Deshazte de ellos (es un buen momento para probar la Fusión) y Yuffie te invitará a casa de Merlín, quien te dará un mapa de la zona. Sigue a Yuffie por la callejuela hasta el siguiente patio. Al lado de un cofre estará la puerta de la casa de Merlín. Entra para reencontrarte con León y los demás. Cuando recuperes el control de Sora habrás conseguido tu primer hechizo y... ¿una tarjeta de miembro? No olvides salvar la partida y sigue a León hasta el Patio Interior. Sal de la casa de Merlín y ve hacia la derecha, verás un callejón que conduce a unas escaleras. Deshazte de los Sincorazón por el camino y sube esas escaleras. Arriba, si sigues de frente, verás un cofre. Contiene un Impulso Hábil que aumentará en 1 los PH máximos. Ahora ve en dirección contraria pero sin bajar las escaleras que acabas de subir. Al fondo, verás una puerta. Al cruzarla, y tras una escena con León, tendrás que librar una batalla contra un numeroso grupo de Incorpóreos para proteger las puertas. La batalla puede ser un poco dura debido a que los enemigos no dejarán caer esferas de vida, sólo de magia. Permanece cerca de las puertas en todo momento y utiliza los ataques de hielo tanto como te sea posible. Ojo a los comandos de reacción cuando aparezca el nuevo Incorpóreo Samurái. Si el tiempo se detiene contra este enemigo, busca rápidamente el comando «Fin» en el menú para golpearle. Acaba con todos los enemigos antes de que se agote la barra de energía situada en la esquina superior izquierda de tu pantalla. Tras la batalla, recibirás el elemental de Fuego y abrirás dos nuevos mundos. Pon rumbo a la Lluvia de Asteroides para abrir la ruta hacia la Tierra de Dragones.

VIAJE GUMI

Antes de lanzarte a la aventura en las rutas Gumi, se abrirá el editor de naves a modo de pequeño Tutorial. De momento, sólo podrás variar la forma de la nave sin poder añadir demasiadas mejoras. Te recomendamos que el primer viaje lo hagas con la nave de serie. Controlar ésta es muy sencillo. Te mueves con el stick analógico izquierdo, disparas con el botón X y fijas los objetivos presionando durante unos segundos el botón X. Fijar el objetivo es una buena estrategia para eliminar varios rivales de una vez. Tras completar el viaje, recibirás dos planos nuevos con los que construir nuevas naves en próximos viajes.

THE LAND OF DRAGONS (TIERRA DE DRAGONES)

Nada más llegar te encontrarás con Mulán (haciéndose pasar por Ping) y con Mushu. Tras la escena de bienvenida, recolecta los cofres de la zona (tres en total) y salva la partida. Avanza hacia el campamento donde, tras un pequeño intercambio de opiniones con Yao, tendrás que hacer frente a un grupo de Sincorazón. Durante la batalla presta atención a la barra de Ánimo (esquina superior izquierda de la pantalla). Si la barra se agota, se acaba la partida. Para rellenarla, recolecta las esferas que dejan caer los enemigos. Cuando acabe la batalla, el capitán pondrá a prueba al grupo (en especial a Ping) en una serie de misiones a modo de minijuegos. Habla con el capitán para recibir las órdenes, pero antes recorre el Puesto de control (salida Norte desde el campamento) en busca de cofres y algo de experiencia extra luchando contra los enemigos que merodean por la zona. Recuerda que





PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
¿JUEGAS?
PlayStation
APE ESCAPE
APE ACADEMY
APE ESCAPE
APE ACADEMY 2
APES RULE
3+
www.pegi.info
your psp.com
Los monos están aquí con 100 nuevos mini juegos para ti y para compartir con tus amigos. Para más información, visítanos en **ape-club.com**
©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Ape Academy is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PlayStation" and "PSP" and Ape Escape are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

podrás volver al Bosque de Bambú (salida Oeste desde el campamento) para salvar la partida.

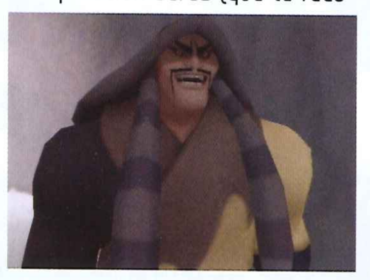
Misión: Ataque sorpresa
Dificultad: Fácil
Estrategia: Derrota a los enemigos que merodean por el Puesto de Control sin que la moral de tu grupo se venga abajo. No es demasiado difícil.

Misión: La emboscada
Dificultad: Normal
Estrategia: De nuevo el Puesto de Control está siendo atacado. Esta vez hará aparición el enemigo «Centauro fatal». Su lanza es mortal, así que procura no acercarte demasiado y atácale utilizando la magia Hielo.

Misión: La búsqueda
Dificultad: Normal
Estrategia: Por alguna razón, la barra de Ánimo baja muy rápido en esta misión. Recorre el campamento en busca de los Sincorazón ocultos y elimínalos tan rápido como puedas. Usa a Donald de compañero, sus hechizos te vendrán de perlas.

Tras completar las tres misiones recibirás un Impulso hábil. Vuelve al Bosque de Bambú, salva la partida y vuelve a hablar con el capitán para que te de permiso para ir más allá del Puesto de Control. Para llegar hasta el camino de montaña, ve al Puesto de Control y sal por la salida Norte. Una vez en la montaña, la dichosa barra de ánimo seguirá ahí. Derrota a todos los enemigos tan rápido como puedas y deshazte de los muros de piedra pulsando Triángulo dos veces. Justo antes de llegar al pueblo te enfrentarás a dos Centauros fatales. Esa será la señal de que el siguiente muro será el último. Una vez en el pueblo podrás grabar la partida y, si te ves con fuerzas, volver a la montaña en busca de cofres. Tampoco dejes pasar la oportunidad de hablar con el Moguri del pueblo. Deberías tener al menos una receta nueva que entregarle. Cuando estés listo, habla con el capitán y entra en la cueva tras Shan Yu. En la cueva encontrarás una habitación sin salida que rápidamente se convertirá en una trampa. Una primera oleada de Sincorazón y un Centauro fatal te atacarán. Será difícil usar magias contra el Centauro mientras haya Sombras en pantalla. La segunda oleada consta de dos centauros. Cuidado con sus lanzas. Recuerda cubrirte siempre que sea necesario y, si tienes activa la habilidad de Recuperación aérea (que te recomendamos encarecidamente), no olvides pulsar el botón Círculo si eres lanzado hacia arriba. Vencidos todos los enemigos, tendrás que volver al pueblo. Activa las nuevas habilidades aprendidas por Sora y Ping. Tras la escena en la que el pueblo ha sido arrasado, salva la partida y ve montaña arriba. En la Cresta, un nuevo tipo de Sincorazón te está esperando. No es muy difícil de vencer, pero si se lanza en picado contra ti presta atención a los comandos de reacción para deshacerte de él. Acaba con los enemigos y sigue montaña arriba. En la siguiente zona, y a modo de minijuego, tendrás que derrotar a tantos enemigos como puedas en menos de un minuto. Permanece atento a los comandos de reacción y úsalos siempre que puedas. Tras unas escenas muy similares a la película de Mulán, tendrás que volver al campamento. Antes de que llegues a la Aldea descubrirás que Shan Yu aún sigue vivo. Continúa montaña abajo hasta el Puesto de Control, donde verás que el enorme portón antes cerrado ahora permite el paso. Llegarás al patio del Palacio Real donde tendrás que eliminar a un grupo de Sincorazón. Si usas el nuevo Límite Cohete Rojo te durarán un suspiro. Una vez eliminados, entra en Palacio para salvar al Emperador.





Jefe: Shan Yu
Dificultad: Normal
Estrategia: Protege las puertas del palacio del continuo ataque de los Sincorazón. Estos molestos seres no pararán de reaparecer, por lo que deberías centrarte en golpear a Shan Yu. Cuando veas que hay demasiados Sincorazón, utiliza el Límite Cohete Rojo para limpiar la zona. Si además utilizas correctamente los comandos de reacción, infringirás daño también sobre Shan Yu. Cuando ataques directamente al rey de los Hunos, se producirá un forcejeo. Fíjate en los comandos de reacción y sigue pulsando Triángulo hasta que veas la opción de «Derribo». En ese momento Shan Yu saldrá despedido, podrás ir tras él y seguir golpeándole. Si aún con estas pautas, el combate se te va de las manos siempre puedes usar «Fusión», cambiar a la forma «Valiente» y acabar con todo lo que se mueve por la pantalla con sólo aporrear el botón X.

Tras el combate, Sora abrirá un nuevo mundo y recibirá la Llave Espada Dragón Oculto. Pon rumbo al Polvo de Estrellas, la ruta que tendrás que desbloquear para llegar al Castillo de Bestia.

BEAST'S CASTLE (CASTILLO DE BESTIA)

Según entras en el castillo te verás envuelto en una batalla contra un número ilimitado de Sincorazón. Bestia hará acto de presencia y hará limpieza. Tras su bienvenida, habla con el Moguri para aprovisionarte en caso de ser necesario y salva la partida. Vuelve al Vestíbulo, donde Donald creerá haber visto una mujer escaleras arriba. Antes de subir esas escaleras, quizás te interesaría darte una vuelta por el patio del castillo. Encontrarás en total tres cofres. Ahora sí, ve en busca de la misteriosa mujer. Sube por las escaleras y toma el camino de la derecha. Llegarás al cuarto de Bella y ésta te contará lo que pasa. Sal de la habitación y ve hacia el ala Oeste del castillo. En cuanto salgas, un nuevo enemigo se lanzará al ataque, Grandullón. Para vencerle recuerda atacarle siempre por la espalda y, cuando sea posible, usa el comando de reacción «Machada» (revisa periódicamente el Diario de Pepito para encontrar valiosas pistas sobre cómo vencer a los nuevos bosses que van apareciendo). Vuelve al Vestíbulo y sube por las escaleras del otro lado. Llegarás al Corredor Oeste. Al fondo, Armario se ha quedado dormida delante de la puerta que lleva al sótano. Mueve a Armario pulsando Triángulo repetidamente hasta que veas que comienza a despertarse. En ese momento apártate rápidamente y espera a que vuelva a dormir para repetir el proceso. Cruza la puerta y prepárate para una dura batalla.

Jefe: Custodio y Usurpador
Dificultad: Normal
Estrategia: Al comenzar el combate comprobarás el gran alcance de este enemigo. Acércate para atraer a las dos estatuas que cobrarán vida al verte. Atráelas fuera del radio de ataque de la puerta y acaba con ellas. Vuelve a acercarte, esta vez para eliminar un grupo de Murciélagos Gancho. Un tercer ataque provocará la aparición de otro grupo de Murciélagos. Ahora sí, si te acercas podrás golpear la puerta sin interrupciones. Cuando agotes su primera barra de vida tendrás que pulsar Triángulo para liberar a Usurpador, el Sincorazón que controla la puerta. Una vez libre, ve tras el y atácalo hasta agotar su barra de energía. Usurpador volverá a la puerta, y esta vez comenzará a lanzar bolas de energía. Por suerte es un ataque fácil de esquivar. Custodio tendrá una nueva barra de energía, así que repite el proceso anterior. Cuando agotes la barra de energía de Usurpador, habrás vencido el combate.



Tras el combate liberarás a los sirvientes del castillo, los que tras la escena te ayudarán a llegar hasta Bestia. Vuelve a la habitación donde peleaste contra la puerta y escala los muebles de la parte izquierda hasta las dos enormes armaduras. Habla con Din Don para que te abra paso. En la siguiente zona tendrás que iluminar cuatro farolillos para poder avanzar. Verás una pequeña explicación de cómo hacerlo y, tras iluminar el primero automáticamente, recuperarás el control de Sora. Avanza hasta el siguiente farolillo rompiendo las cajas para que Lumiere pueda

avanzar y marcarte el camino. Pulsa Triángulo repetidamente frente al farolillo para encenderlo. Sigue este proceso con el resto de farolillos, pero presta atención a la barra de agarre de Din Don. Si ves que se va a agotar, vuelve rápidamente junto a él y pulsa Triángulo para restablecer la barra. Cuando los tres farolillos estén encendidos, Sora pulsará la piedra y la puerta se abrirá. Antes de cruzar esta puerta, date la vuelta y ve a por los dos cofres que encontrarás un poco más atrás. Ahora sí, cruza la puerta sin dejarte el cofre que está detrás del marco. Avanza por los pasillos hasta los aposentos de Bestia. Por el camino (el único camino posible) encontrarás algo de resistencia Sincorazón y algunos cofres. Al entrar en los aposentos de Bestia descubrirás qué es lo que le está



perturbando. Lucha contra él para hacerle entrar en razón.

Jefe: Bestia
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Esta batalla consiste en aporrear el botón Triángulo a la vez que atacas para hacer que Din Don le ruegue a Bestia que entre en razón. Cuando la barra de vida de Bestia esté casi agotada, tendrás que recargar a Din Don para un último y desesperado ruego. Basta con que sigas pulsando Triángulo muy deprisa. Si no te sale bien, Bestia recuperará su salud y tendrás que volver a empezar.

Una vez tengas a Bestia de tu lado, ve sin perder un segundo a la habitación de Bella. No uses el pasadizo secreto, ya que las dos enormes estatuas se habrán apartado ahora. Cuando llegues a la habitación de Bella (y tras deshacerte de un ingente número de Sincorazón por el camino) ésta no estará y Armario te dirá que ha salido tras un hombre de negro. Salva la partida y vuelve al Vestíbulo. Oirás la voz de Bella desde la Sala de Baile. Ve a su rescate.

Jefe: Sombra acechante y Espinas de Sombra
Dificultad: Normal
Estrategia: Esta batalla consta de dos partes. En la primera, lucharás contra Sombra acechante y tendrás que defenderte de los cuatro tipos de ataque que tiene para poder contraatacar. 1º Si se esconde detrás de los cristales, simplemente intenta esconderte detrás de las columnas. Lanzará una enorme ola de energía que de pillarte sin protección es sumamente difícil de esquivar. Cuando haya lanzado su ataque volverá a la forma original y podrás atacar. 2º Desaparecerá completamente y una boca surgirá bajo Sora y se lo tragará. Para evitar esto, fíjate en la luz que cruza la sala y salta. Volverá a su forma original y podrás atacar. 3º La enorme lámpara del techo bajará al suelo y comenzará a girar junto con dos rayos de energía. Para librarte de ella golpéala hasta que el comando de reacción «Liberar» aparezca. Úsalo y Sombra acechante volverá a aparecer. 4º Esta vez poseerá las columnas y las usará para atacarte. Busca la columna más oscura (tiene la forma del enemigo dentro) y atácala hasta que, de nuevo, el comando «Liberar» esté disponible. Siguiendo estos cuatro patrones deberás poder acabar con la primera transformación sin problemas. Cuando le hayas vencido se transformará en Espinas de Sombra. Lo primero que hará será volverse invisible. Fija el objetivo sobre él con R1 y lánzate al ataque. Pronto verás un comando de reacción que te permitirá lanzarle contra la lámpara del techo y, justo después, otro para tirarlo al suelo. Con esto, a parte del consiguiente daño, conseguirás que Espinas de Sombra vuelva a ser visible. Aprovecha ahora y usa la Fusión »

Guía

«Valor» para cebarte con él. Si no consigues eliminarlo de este ataque, Espinas de Sombra te copiará el ataque de la lámpara y lo usará contra ti. Cuando esto suceda escóndete tras las columnas y repite el proceso desde el principio, ya que tras su ataque se volverá invisible otra vez (pero no recuperará su salud, tranquilo).

Tras vencer, Sora abrirá un nuevo mundo y recibirás Cura Elemental. También volverás automáticamente a Bastión Hueco, a casa de Merlín.

HOLLOW BASTION (BASTIÓN HUECO)

Al llegar verás cómo unos Sincorazón salen huyendo de casa de Merlín después de atacarle. Entra en la casa para descubrir que el mago se halla perfectamente. Éste te dará el libro de Winnie The Pooh mientras va a buscar a León y los demás. Sora aprovechará este momento para hacer una visita a The Pooh, pero en mitad de su conversación volverá bruscamente al mundo real. ¡Y es que los Sincorazón están intentando robar el libro! Deshazte de todos ellos. Conseguirás recuperar el libro, pero los Sincorazón han robado algunas páginas y The Pooh ahora no recuerda a nadie. De nuevo, tendrás que recuperar las páginas robadas para devolver el Bosque de los 100 acres a su estado normal. Merlín te entregará también el Amuleto de Béisbol con el que invocar a Chicken Little y volverás de forma automática a la nave Gumi. Ahora, rumbo a la Tormenta fantasma.

OLYMPUS COLISEUM (COLISEO DEL OLIMPO)

Parece que has errado en el aterrizaje... Justo al encontrar el camino, una misteriosa mujer es atacada por unos Sincorazón. Es Megara, la chica de Hércules. Se supone que iba a hablar con Hades pero tú harás ese trabajo. Antes de entrar en la Cueva de los Muertos, habla con el Moguri y compra un Bastón Cometa para Donald y una Estrella Fugaz para Goofy. Salva la partida y entra en la cueva. Avanza por los túneles eliminando a los enemigos hasta que llegues a una bifurcación. Ambos caminos llevan al mismo sitio aunque poseen cofres diferentes, así que quizás quieras recorrer los dos. Continúa bajando hasta la Cámara interior. Verás cómo un miembro de la Organización sale por patas. Salva la partida, cómpra lo que necesites al Moguri y entra en la grieta verdosa. Sigue el camino hasta la siguiente entrada, cómo no, eliminando a todo Sincorazón que salga a tu paso. Llegarás a la Cámara de Hades donde éste habrá invocado a un Auron, que le ha salido rana y se ha rebelado. Auron se unirá a tu grupo y tendrás que escapar de ahí. Deshaz todo el camino hasta la entrada al Inframundo eliminando a todos los enemigos a tu paso.



Jefe: Cerbero
Dificultad: Normal
Estrategia: Saltar para esquivar la onda expansiva del ataque de Cerbero. En adelante, prepárate para saltar cuando veas que Cerbero hace lo mismo. También deberás prestar atención a su cola, ya que ataca a modo de látigo. Durante el combate, Cerbero lanzará bolas de energía y algunas rocas caerán del techo. No son difíciles de esquivar, pero durante ese periodo no podrás atacar. Bloquea el objetivo en una de las cabezas de Cerbero y lánzate al ataque en cuanto tengas un hueco. Usa siempre que puedas la técnica Bushido de Auron y permanece atento a los comandos de reacción que te permitirán dejar fuera de combate durante unos segundos a Cerbero. Aprovecha ese momento para atacar sin problemas.

Salva la partida y entra en el Coliseo (sube por las escaleras con luz al final). Allí encontrarás a Hércules, que te propondrá entrenar con Fil. Avanza a la siguiente zona y podrás comenzar el entrenamiento hablando con Fil.

Prueba: Practicar
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Rompe las vasijas para conseguir 20 orbes en menos de un minuto y medio. Sólo el golpe final de un combo romperá las vasijas. Consigue orbes extra empotrando las vasijas grandes contra las pequeñas.

Prueba: Maníaco
Dificultad: Fácil
Estrategia: Consigue 100 orbes en minuto y medio. Ataca las vasijas en grupos para romper más de una de un golpe. Ojo a la vasija grande que aparecerá de forma aleatoria. Si consigues romperlas conseguirás 30 orbes.

Habla con Hércules. Tendrás que ir de nuevo al Inframundo a salvar a Meg. Salva la partida y entra por la puerta que antes estaba bloqueada por una barrera (salida Este). Nada más entrar al Inframundo caerás a través de la niebla. Vence al nuevo tipo Sincorazón (si bloqueas en el momento oportuno reflectarás la bola de energía), coge el cofre a tu espalda y avanza a la siguiente zona. En esta especie de laberinto, la mejor forma de encontrar la salida es buscar las dos antorchas azules. Tendrás que avanzar recto y girar a la derecha en la primera bifurcación. Pasarás al lado de un cofre con un Trozo de Mitrilo. Encontrarás la salida muy cerca del cofre (recuerda que tiene que aparecer «???» en la parte inferior de la pantalla). Sube por la rampa y por las pequeñas escaleras. Demyx te estará esperando.

Jefe: Demyx
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: No tendrás que luchar contra Demyx realmente, sino contra sus criaturas de agua. En concreto contra 100 de ellas en menos un minuto y 20 segundos. Para acelerar el combate, usa siempre que puedas el comando de reacción «Danza Salvaje». Acabarás con más criaturas de una vez.

Tras vencer a Demyx recuperarás la Piedra del Olimpo. ¡Adiós maldición! Podrás volver a usar la Fusión y la Invocación. Pasa a la siguiente zona, hazte con los tres cofres y salva la partida. A continuación entra en el rayo de luz del centro de la sala. Tendrás que vértelas contra un batallón de Sincorazón invocados por Pete a la vez que defiendes a Meg. Céntrate en golpear a Pete. Cuando su barra de vida se agote, Hércules llegará para echarte una mano y comenzará la verdadera batalla.

Jefe: Pete
Dificultad: Fácil
Estrategia: Derrótale en menos de dos minutos. No pierdas tiempo eliminando a los Sincorazón y céntrate en Pete. Usa el comando de reacción «Flipear» para romper el escudo tras el que se defiende de vez en cuando. Para evitar la roca que invocará sobre tu cabeza, acércate a Hércules rápidamente y usa el comando «Aura». Pete no tiene mucha salud por lo que acabarás rápido con él.

Tras el combate, salva la partida y ve derecho al Coliseo. La Hidra anda suelta haciendo de las suyas.



Jefe: Hidra
Dificultad: Normal
Estrategia: La batalla contra la Hidra consta de tres fases. Durante la primera fase sólo pelearás contra una cabeza. Golpéala hasta que puedas usar el comando de reacción que acabará con la primera fase. En la segunda, tres cabezas saldrán del suelo. Sigue la misma estrategia que con la primera cabeza, pero permanece atento a los gritos de Fil. Cuando te diga que te subas a lomos de la Hidra, deja lo que estés haciendo y súbete sobre ella. Usando un comando de reacción, Fil te lanzará una vasija que estamparás contra la Hidra. Repite este proceso hasta que pases a la tercera fase. La última fase se desarrolla igual que la primera a diferencia del número de cabezas de la Hidra y el número de ataques. Este es un buen momento para usar la Fusión. También podrás utilizar a Pegaso para realizar un ataque combinado o seguir utilizando el comando para sesgar cabezas.

Eliminada la Hidra, Sora abrirá el camino hacia el Castillo Disney. Esta vez no habrá viaje Gumi.

DISNEY CASTLE (CASTILLO DISNEY)

Al llegar al Castillo, Chip Y Chop te informarán de que algo no va bien.



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5575** con los siguientes datos: TEKKENPS2 + espacio + Nombre + Edad + Domicilio (Por ejemplo, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: TEKKENPS2 Fernando Martín 20 años C/ Este, 1A 28009 Madrid). Entre los mensajes recibidos se elegirán los 6 participantes que competirán en el Torneo del Puño de Hierro que se celebrará el próximo día 2 de diciembre en Madrid, y también los 20 ganadores de 1 juego Tekken Dark Resurrection para PSP.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de noviembre de 2006.

Sígueles hasta la biblioteca. No te molestes en intentar eliminar a todos los enemigos del jardín o del pórtico, ya que no dejarán de aparecer. Una vez en la biblioteca, no te pases el cofre con las Páginas Arrancadas. Salva la partida, haz tus compras y habla con Minnie para continuar. Tendrás que escoltarla hasta la sala del trono (o el Salón de Audiencias, como



dicen ellos). Es la puerta sellada que verás de camino a la biblioteca. Cuando estés listo, sal de la sala y, una vez en el pasillo deja a Minnie atrás mientras eliminas a los Sincorazón. Ten cuidado de que no ataquen a Minnie, ya que si su barra de daño se llena, acabará la partida. Cuando la zona esté limpia, haz que Minnie avance llamándola con el botón Triángulo. Cuando los dos estéis frente a la puerta sellada, usando Triángulo la abrirás. La sala del trono está infestada de enemigos también. Avanza rápidamente, muy pegado a Minnie, y abusando del comando «Sanctus». Así podrás cruzar entre los enemigos sin tener que matarlos a todos. Recuerda que si los eliminas te llevarás unos valiosos puntos de experiencia. Lleva a Minnie hasta el trono y pulsa Triángulo para abrirlo. En el Salón de la Piedra Angular, Maléfica te contará su genial plan. Salva la partida y ve a hablar con Merlín. Usa el punto de salvar para volver al mapa y viaja hasta Bastión Hueco. Allí, Merlín te traerá de vuelta al Castillo y abrirá una nueva puerta.

TIMELESS RIVER (RÍO ETERNO)

Lo primero que deberás hacer es comprar un Anillo de Oro para Donald y dos Aros de Turmalina para Sora y Goofy. Si tienes dinero de sobra puedes comprar un segundo Anillo de Oro para Donald. Recoge también los dos cofres de la zona. Uno de ellos contiene el mapa de este mundo. Salva la partida y ve en dirección al Pier (es decir, al Muelle, por la salida Sur). En el muelle encontrarás a Pete y otros dos cofres. Acércate a Pete y usa el comando «Castigar».

Jefe: Pete
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Esta batalla es extremadamente sencilla. Sólo ten cuidado al golpear a Pete. Si sale por los aires después de un combo, al golpear el suelo generará una onda expansiva que puede alcanzarte. Cuando empiece a correr como un loco, usa el comando «Media Vuelta» y continúa atacando normalmente.

Tras la batalla, volverás automáticamente a la Colina de la Piedra Angular. Habrán aparecido cuatro puertas con cuatro historias de Micky que tendrás que resolver para avanzar. Las puertas se pueden resolver en cualquier orden, pero aquí las abordaremos de izquierda a derecha.

Prueba: Edificio en construcción
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Elimina a todos los Sincorazón antes de que el andamio se caiga. Cuando la tabla empiece a menearse y Sora no pare de saltar, utiliza el botón R1 para fijar a tus enemigos y poder golpearles con facilidad.

Prueba: Liliput
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Acaba con todos los Sincorazón antes de que destruyan Liliput. Si te acercas a la torre del centro podrás usar un comando para disparar los cañones y mantener ocupados a tus enemigos unos segundos.

Prueba: Escena del incendio
Dificultad: Fácil
Estrategia: Esta zona es algo más complicada. Los nuevos Sincorazón con forma de coche, los Coches Locos, se vuelven bastante tozudos cuando se están quedando sin vida. Primero intentarán atropellar a Sora sin parar. Durante este ataque no son vulnerables, así que lo mejor es esperar y esquivarlos hasta que se les pase el berrinche. Una vez más, acaba con todos los Sincorazón antes de que arda el edificio.

Prueba: Casa de Mickey
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Elimina a todos los Sincorazón antes de que el vórtice se trague todos los muebles.

Tras completar la cuarta puerta, recibirás un nuevo mapa y tendrás que seguir a Pete hacia el canal (salida Este).

Jefe: Pete
Dificultad: Fácil
Estrategia: Pete comenzará lanzándote objetos que podrás devolver usando los comandos de reacción «Bloqueador» y «Ofensiva». Tras cinco y seis cacharrazos perderá el conocimiento y podrás agarrarte del gancho de la grúa para acercarte a la jaula y destrozarla a golpes. La grúa te lanzará de nuevo a tierra y pequeños grupos de Sincorazón harán acto de presencia. Al eliminarlos podrás volver a colgarte de la grúa. Cuando Pete se recupere, repite el proceso desde el principio. No te entretengas demasiado, ya que si el barco escapa, perderás la batalla (fíjate en el pequeño gráfico de la parte superior de la pantalla).

Pete escapará de nuevo. Coge los cofres de la zona y ve tras él (si quieres, puedes volver a la Colina y salvar la partida).



Jefe: Pete
Dificultad: Fácil
Estrategia: La batalla comenzará en el escenario actual pero pronto serás transportado a los cuatro mundos de Mickey. Presta atención a las trampas de cada mundo y golpea al Pete del futuro continuamente. Esquiva las bolas que lanza y aléjate cuando use su escudo. Durante todo el combate, podrás usar el comando «Media vuelta» sobre el Pete del pasado para que ataque a vuestro enemigo. En la última zona, la del edifico en construcción, si coges al Pete del futuro en el aire, podrás usar el comando «Látigo» que mermará de forma considerable la salud de Pete.

Tras recibir la Llave Espada Monocromo, volverás al castillo Disney donde Merlín te otorgará la Fusión Sabiduría. Además, se abrirá un nuevo mundo, pero de momento pon rumbo a Bastión Hueco. Más concretamente a casa de Merlín para devolver esas hojas arrancadas al libro de The Pooh.

100 ACRE WOOD (BOSQUE DE LOS CIEN ACRES)

Encontrarás el libro dentro de la casa de Merlín. Acércate al libro y pulsa Triángulo para entrar. Dentro, verás una nueva zona disponible, la casa de Piglet. Al entrar, tendrás que rescatar a Piglet de la rama del árbol, pero se lo volverá a llevar el viento. Antes no olvides recoger los cofres de la zona.

Minijuego: Un rescate tormentoso
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Tienes que rescatar a Piglet, pero hasta alcanzarlo tendrás que abrirte paso a través de los objetos que el viento ha levantado. Para golpearlos utiliza el botón X. Usa los remolinos de aire pulsando Triángulo para golpear muchos objetos al mismo tiempo. También deberás pulsar Triángulo para rescatar a Pooh si se suelta de Sora. ¿Adivinas qué botón tienes que pulsar para rescatar a Piglet cuando llegues hasta donde está?

Con Piglet a salvo, Pooh recobrará los recuerdos sobre él, pero no sobre Sora. Vuelve a casa de Merlín y usa el punto de salvar para volver al mapa. Pon rumbo a Isla del Rocío, salva partida y entra para ir a Atlántica.

ATLANTICA (ATLÁNTICA)

Recibirás unas lecciones de natación nada más llegar, tras lo que tendrás que hablar con Flounder para que Sebastián te de ahora unas lecciones de canto. Tras las clases, recorre la zona en busca de cofres y habla con Sebastián cuando estés listo.

Minijuego: Capitulo 1. Diversión Musical
Dificultad: Fácil
Estrategia: Es bien sencillo. Consiste en hacer lo que aprendiste en las lecciones de canto. Pulsa X cuando el círculo de color azul esté pasando por la zona amarilla, justo antes de acabarse. Si te adelantas o te pasas, fallarás la nota. Muchos fallos y el musical será un desastre.

Tras el musical, Ariel sigue distraída, pero parece que Flounder sabe cómo animarla. Aunque para ello necesitarás el hechizo

Magneto que aún no está disponible, así que una vez en el mapa, pon rumbo a Isla Flotante y cruza hasta Port Royal.

PORT ROYAL



Al llegar oirás unos gritos que provienen de abajo. Antes de bajar las escaleras, date una vuelta por esta zona. Encontrarás algunos cofres y el mapa de este mundo. Una vez abajo, descubrirás que Pete y Barbossa están tramando algo. Deberás pelear contra unos pocos hombres de Barbossa, pero hasta que no aparezca la luna no podrás derrotarlos. Cuando hayas acabado con ellos ve a la ciudad. Verás que los hombres de Barbossa han raptado a Elizabeth y los Sincorazón están atacando a Will. Ayúdale y ve al puerto (puedes romper la basura que bloquea las puertas). Allí conocerás a Jack Sparrow, que te permitirá formar parte de la tripulación del Interceptor. Recorre la ciudad por si te has dejado algún cofre, salva la partida en el Baluarte y habla con Will cuando estés listo para zarpar. En el barco podrás bajar a la bodega para salvar la partida y hacer tus compras (aunque no hay mucho que comprar). Sube al puente y habla con Jack para poner rumbo hacia la Perla Negra. Antes de llegar a Isla de Muerta, un grupo de piratillas atacarán el Interceptor. Nada de qué preocuparse. Una vez en la isla, salva la partida y ve tras Jack y Will. En la entrada a la cueva te encontrarás a Will y Elizabeth retirándose, y tras ellos, un grupo de piratas. Aguanta a los piratas durante un minuto. Si además quieres matarlos, tendrás que atraerlos hacia donde les ilumine la luna. Una vez en el barco, Will pondrá rumbo a Port Royal, pero más piratas os emboscarán y la Perla Negra atacará. Tendrás que defender el medallón de los piratas de Barbossa y de los cañonazos de la Perla Negra. Si te quitan el medallón, tendrás un minuto de tiempo para recuperarlo. El pirata que te lo ha robado estará indicado con un icono del medallón. Además, podrás disparar los cañones del Interceptor contra la Perla Negra, aunque no ayuda demasiado. Cuando elimines a todos los piratas, Barbossa aparecerá acompañado de Pete y te encerrará en la bodega. Jack se soltará y te liberará, pero los piratas han llenado el barco de explosivos y tendrás que deshacerte de ellos. Salva la partida, sube a la cubierta y deshazte de los barriles encendidos pulsando Triángulo cerca de ellos. Deberás eliminar también a unos cuantos Sincorazón. Limpiado el barco, volverás a Isla de Muerta. Salva de nuevo la partida y adéntrate en la cueva. Tendrás que avanzar eliminando los piratas que salen a tu paso. Recuerda una vez más que sólo son vulnerables a la luz de la luna. Avanza hasta el polvorín y recuerda destruir todos los explosivos para hacerte con los cofres ocultos. Continúa avanzando hasta que des con Barbossa.

Jefe: Barbossa y Iluminador
Dificultad: Normal
Estrategia: La dificultad de esta batalla radica en que el Sincorazón Iluminador dejará toda la cueva a oscuras hasta que acabes con él. La primera vez será sencillo, pero las sucesivas, Iluminador huirá de ti complicando la tarea de aniquilarlo. Lo mejor es usar magia a distancia. De esta forma no te verá llegar y no huirá. En cuanto a Barbossa, la estrategia es sencilla: ¡atízalo! Normalmente estará cubierto por la luz de la luna y por lo tanto será vulnerable. Utiliza las Fusiones Valor y Sabiduría si quieres acabar antes el combate. Como siempre, permanece atento a los comandos de reacción. Te facilitarán bastante las cosas.

Eliminado Barbossa, Jack recuperará su barco y Sora abrirá dos nuevos caminos gracias a la brújula de Jack. Recibirás la Llave Espada Sigue Al Viento. No olvides equiparla en cuanto puedas y ponte rumbo a Carretera Antigua.

AGRABAH

Al entrar en la ciudad y tras la conversación con Iago, un grupo de nuevos Sincorazón atacarán al grupo. Los enemigos no paran de aparecer y será Iago el que esta vez salve a los demás. Con el mapa en tu poder, haz tus compras, salva la partida y sal de la tienda. En la ciudad, podrás encontrar hasta siete cofres sin mucha dificultad. Cuando estés listo, ve por la salida al Norte hacia el palacio. Tras la secuencia con Yasmin encontrarás a Aladdin, que se unirá al grupo. Pon rumbo a la tienda del mercader, al Este de la ciudad. El mercader quiere un tesoro digno a cambio de la lámpara, así que dirígete a la Cueva de las Maravillas. Ve al Bazar y coge la salida Sur. En las afueras, salva la partida y ve por la única salida posible. En la entrada de la cueva, hay tres cofres por la parte de atrás de la boca del león. Hazte con ellos y entra en la cueva. Sólo hay un camino posible,así que avanza hasta que llegues a un pasillo con una gema suspendida. Examina la gema y luego observa la estatua al fondo. Abú robará la gema y activará una trampa. Tendrás que llevar a Abú hasta la estatua. Pulsa Triángulo para hacer que Abú avance o esquive alguna trampa. Tú también tendrás que esquivar las trampas. Al colocar la gema, el ataque cesará. Salva la partida y toma la salida. Llegarás a una plataforma con una pica en el centro. Examínala para que empiece una batalla. Tendrás que eliminar a todos los enemigos en menos de dos minutos a medida que vas bajando pisos. Si el último piso desaparece y no has eliminado a todos los Sincorazón, tendrás que empezar desde el principio. Superada la prueba, salva de nuevo la partida, hazte con los cofres y examina la pica para abrir la puerta. En la cámara de los tesoros te enfrentarás a 50 Sincorazón enviados por Pete. No tienen complicación alguna, salvo los tres del final. Recuerda que para vencerlos hay que atacarles por la espalda. Al derrotar a los 50 enemigos, volverás a Agrabah automáticamente. Ve a la tienda y si te lo puedes permitir, y no lo tienes ya, hazte con una Cadena Aegis para Sora, que combinado con el Cinturón de Campeón te dará un buen Bonus. Para Goofy y Donald trata de conseguir un Brazalete Piro+ o Hielo+. Salva la partida y cuando estés listo ponte rumbo a palacio.

Jefe: Jefe Volcánico y Jefe Gélido
Dificultad: Normal
Estrategia: Un elemental de fuego y otro de hielo serán tus enemigos. Cada uno tendrá su propio comando de reacción, que al utilizarlo te permitirá lanzar al enemigo contra el otro y dañar a los dos al mismo tiempo. Si utilizas ataques físicos en vez de magias verás que los dos jefes se descomponen en muchos enemigos pequeñitos tras recibir un par de combos completos. Aprovecha este momento y elimina a tantos como puedas. Repite este proceso y no te costará salir airoso de este combate.

Tras el combate recibirás el Amuleto Lámpara para invocar a Genio, y Sora abrirá un nuevo camino gracias a la gema que Abú robó de la Cueva de las Maravillas. Pon rumbo a Carretera Truncada y cruza hasta la Ciudad de Halloween.

HALLOWEEN TOWN (CIUDAD DE HALLOWEEN)

Te encontrarás con Zero nada más llegar a la ciudad, pero antes de seguirle coge los dos cofres de esta zona. Al ir tras Zero, te encontrarás con Jack, que te llevará a casa del Doctor Finkelstein. Salva la partida y sal del laboratorio para enfrentarte a los Sincorazón. Elimínalos a todos y ve al cementerio donde tendrás que eliminar unos pocos más. Toma la salida Sur y recoge los cofres en la zona. Uno de los árboles al Sur de este área tiene un árbol de Navidad dibujado. Acércate a él y pulsa el botón Triángulo para abrirlo. Al otro lado podrás hacer tus compras y salvar la partida antes de continuar. Ve en dirección al pueblo y, de nuevo, acaba con todos los Sincorazón. Encontrarás tres cofres más en esta zona. Cógelos y entra en la casa de Santa (la de la enorme torre). Salva la partida, abre los cofres, entre los que encontrarás el mapa de la zona y ve tras Santa. Tras la secuencia, sal de la casa y sigue las huellas hasta ciudad de Hallo-

Guía

ween. En el cementerio, un nuevo camino estará disponible.

Jefe: Carcelero
Dificultad: Normal
Estrategia: Este jefe dispone de hasta cuatro patrones de ataque, en función de qué personaje se trague, o de si se traga a los tres (hablamos de Lock, Shock y Barrel). Si se traga a Shock, el Sincorazón subirá a una altura considerable y comenzará a lanzar pequeñas bolas de energía azules. Sube a la pequeña colina y salta para alcanzarlo. Un combo completo le hará caer al suelo y podrás seguir atizándole. Si se traga a Lock, el Sincorazón te lanzará enormes bolas de energía verdes. Estas bolas se pueden reflectar usando el bloqueo (botón Cuadrado). No intentes acercarte ya que huirá de ti mientras te dispara. Cuando se trague a Barrel, el Sincorazón irá a por ti con ataques físicos. Cambia a la forma de Valor (si la tienes disponible) y contraataca. Por último, si se traga a los tres chavales, utilizará todos los ataques disponibles. En este momento puedes utilizar la forma Valor, si no la habías usado antes, o invocar a Genio en su forma de Sabiduría para que te eche un cable.

Tras el combate tendrás que ir a rescatar a Santa Claus. Ve a Ciudad de la Navidad y entra en el taller de la casa de Santa.

Jefe: Oogie Boogie
Dificultad: Normal
Estrategia: Este combate se desarrollará en tres cintas transportadoras que te estarán arrastrando continuamente hacia unos pinchos que, evidentemente, no es buena idea tocar. Oogie estará en una plataforma elevada que deberás llenar de los regalos que van saliendo por las cintas. Pulsa Triángulo para golpear el regalo y hacer canasta en la cabina de Oogie. La cabina puede estar situada sobre cualquiera de las tres cintas, por lo tanto, si ves que se mueve, acércate a las salidas de los regalos y pulsa Triángulo para cambiar de cinta. Además, Oogie estará lanzando ataques o regalos sorpresa con un Sincorazón en su interior. Los ataques son muy sencillos de esquivar, y de los Sincorazón ni te preocupes ya que el resto el grupo los eliminará rápidamente. Tú céntrate en lanzar regalos a la cabina. Cuando haya suficientes, Oogie caerá y podrás atacarle. Si Oogie se recupera volverá a la cabina y la cinta transportadora avanzará muy deprisa, por lo que procura saltar y avanzar al mismo tiempo para evitar los pinchos. Repite este proceso hasta vencer a Oogie.

Tras el combate, una nueva ruta se abrirá y recibirás el item Magneto Elemental. Ahora, pon rumbo a Atlántica.

ATLANTICA (ATLÁNTICA)

Habla con Flounder para ir hacia la estatua y desenterrarla. Tras enseñársela a Ariel, tendrás que completar un nuevo musical.

Musical: Capítulo 2, Parte De Tu Mundo
Dificultad: Fácil
Estrategia: Las reglas son exactamente las mismas que en el musical anterior. La dificultad añadida radica en que ahora tendrás que alternar los botones X y Triángulo.

La nueva canción de Sebastián es demasiado complicada. Sólo podrás afrontarla si tu indicador de Fusión está en nivel 5 o más, así que de momento pon rumbo al Coliseo.

OLYMPUS COLISEUM (COLISEO DEL OLIMPO)



Desembarca en la localización Entrada al Inframundo, salva la partida y prepárate para la Copa Dolor y Pánico. El torneo consiste en una serie de diez combates en los que contarás con la ayuda del resto del grupo, pero no podrás usar las Fusiones. Lo que sí está permitido son los Límites, que además contarán con la ventaja de consumir menos puntos de magia. Cuando estés listo para empezar, habla con Pánico (el bichejo azul). En tu nivel actual, ninguno de los combates debería suponer un problema (ni siquiera el combate final contra León y Yuffie). Al ganar la copa recibirás los objetos Anillo Afortunado y la Roca Serena. Ahora pon rumbo a Tormenta Solar para ir a las Tierras del Reino.

PRIDE LAND (TIERRAS DEL REINO)

Comienza recogiendo los tres cofres de la zona, incluido el mapa. Salva la partida y avanza hasta la siguiente zona. Salva a Nala eliminando a todos los Sincorazón. Sora y compañía aceptarán echar una mano a las leonas, por lo que tendrás que avanzar en dirección Este, a la Sabana, eliminando a todo Sincorazón que salga a tu paso y recolectando los cinco cofres de esta zona. En la Sabana no hay más que un puñado de enemigos, así que ve avanzando hacia el Norte entre batalla y batalla. Una vez llegues a la Roca del Clan, Nala te dirá que vuelvas por donde has venido, y se irá. Puedes salvar la partida en una cueva cercana. Recoge los cofres de la zona y ve tras Nala. Al intentar salir de esta zona, Scar y las Hienas tratarán de detenerte, pero Nala te salvará y te llevará a la Sabana de nuevo. Avanza hacia el Valle del Ñu (salida Sureste). En esta zona sólo encontrarás unos cuantos cofres y un puñado de Sincorazón. Durante esta y las siguientes zonas, todo lo que tendrás que hacer será avanzar eliminando enemigos. El camino es lineal y no debería suponerte un problema. Cuando llegues al Oasis encontrarás a Simba, que rápidamente vuelve a la jungla. Antes de seguirle, recoge los cofres de la zona, en especial las Páginas Arrancadas y el mapa del lugar. Salva la partida y ve tras Simba. Tras la escena, habla con Simba. Recibirás la Llave Espada Circulo de Vida y Simba se unirá al grupo. Vuelve a la Roca del Clan. Nada más llegar tendrás que pelear contra las Hienas y contra Scar. Antes de entrar al cubil, salva la partida.

Jefe: Hienas
Dificultad: Fácil
Estrategia: Protege a Pumba y derrota a las hienas. Fija el objetivo sobre una de ellas y no pares de atacar hasta que su barra de salud desaparezca, y luego a por otra. Lucha siempre cerca de Pumba, de esta forma estará protegido y podrás usar su comando de reacción.

De nuevo, podrás salvar la partida antes de enfrentarte a Scar. Ve al risco cuando estés listo (al fondo del cubil del rey).

Jefe: Scar
Dificultad: Normal
Estrategia: Scar se ha convertido en un Sincorazón, por lo que ha ganado algo más que unas afiladas garras. Ahora puede utilizar varios elementales mágicos. La batalla la puedes resolver a base de ataques y combos normales, ya que la mayoría de los ataques mágicos de Scar son muy sencillos de esquivar. Al único al que debes tener cuidado, es al que alza a Scar en una nube de energía oscura. Comenzará a moverse extremadamente rápido y será prácticamente imposible golpearlo. Lo mejor que puedes hacer para evitar sufrir daños es correr (con el botón Cuadrado siempre apretado). Cuando Scar se canse de cruzar la pantalla de lado a lado, podrás volver a golpearle.

Tras el combate, Simba reclama el reino y Sora abre un nuevo camino usando a Mufasa. Además, recibirás el elemental del Fuego. Para continuar, pon rumbo a casa de Merlín, en Bastión Hueco. Vamos a devolver algunas páginas más al libro de Pooh.

100 ACRE WOOD (BOSQUE DE LOS CIEN ACRES)

Las nuevas páginas pertenecen a Casa de Conejo. Cuando entres en el libro, se añadirá una nueva localización. Entra y verás una escena entre Pooh, Piglet e Igor. Tras la escena, hazte con los tres cofres de la zona y acércate a Igor para continuar con el minijuego.

Minijuego: Tobogán de miel
Dificultad: Fácil
Estrategia: Esta especie de carrera consiste en acaparar tanta miel como puedas y evitar los obstáculos que salen a tu paso. Si chocas contra un obstáculo, Pooh se caerá y tendrás que recogerlo pulsando el botón Triángulo. Para desplazarte hacia los lados más rápidamente, pulsa el botón Cuadrado. Si ves a Topo durante el recorrido, pulsa Triángulo, te echará un cable con los obstáculos.

Una vez completado el minijuego, Pooh recordará un poco más, pero no lo suficiente. Ahora, pon rumbo a Ciudad Crepúsculo.

TWILIGHT TOWN (VILLA CREPÚSCULO)

En cuanto llegues a la ciudad, Vivi pasará gritando pidiendo ayuda para Seifer. Ve al solar deportivo para enfrentarte a un buen número de Incorpóreos. Esta batalla, a pesar de no ser un Jefe, es bastante complicada. Así pues, te recomiendo llevar un buen arsenal de pociones y no reparar en utilizar Fusión y Límites. Eliminados los Incorpóreos ve derecho a la Plaza

de la Estación. Tras la secuencia, recibirás la Llave Espada Prometida y deberás partir hacia Bastión Hueco.

HOLLOW BASTION (BASTIÓN HUECO)

Dirígete a casa de Merlín. Por el camino tendrás un breve encuentro con Cloud que, para variar, anda tras Sephiroth. De camino a casa de Merlín hallarás algo de resistencia por parte de los Sincorazón, pero nada preocupante. Cuando llegues a la casa del mago, Cid te contará que has de ir a ver a León. Tendrás que salir de nuevo a la zona residencial y tomar el camino de la derecha hacia el Patio interior. Allí tendrás una breve conversación con Yuna y compañía. Sigue avanzando por el único camino posible hasta la zona de Obras de Restauración. El pequeño pasillo infestado de Sincorazón te



llevará hasta el Postigo, donde podrás salvar la partida. Entre los tres cofres de esta zona, verás el mapa del área. Cuando lo tengas, ve hacia el Noroeste (cerca de donde se encuentra Aerith) para bajar por las escaleras que te llevan a la siguiente zona. Estos pasillos son como un laberinto plagado de tesoros y de Sincorazón. No es difícil salir, pero si te pierdes sigue el consejo de Aerith: «camina junto a la pared». Busca un cuarto grande y toma la salida Sur. Entra en el estudio de Ansem y habla con León para que te abra una puerta secreta. Sigue el camino hasta la sala de ordenadores.

SPACE PARANOIDS (PARANOIA ESPACIAL)

Verás una secuencia en la que eres detenido y encerrado en una celda con Tron. Para salir, líate a golpes con la barrera hasta que la barra de Clusteres se llene. Entonces podrás usar el comando de reacción «Colgar» y la barrera cederá. Haz tus compras y salva la partida. Abandona la celda y coge los dos cofres. Monta en la plataforma y avanza todo recto por el siguiente pasillo (no entres en la sala de la izquierda de momento). Date una vuelta para recolectar algún tesoro más y, cuando estés listo, entra en la sala del centro. Pulsa Triángulo delante del ordenador y un minijuego se ejecutará. Consiste en localizar el cubo apropiado. De entre todos los disponibles, uno es de diferente color. Tendrás que seguirlo con la cámara (stick analógico derecho) y descubrir dónde se ha camuflado. Golpéalo unas pocas veces y el minijuego terminará. Si fallas, siempre puedes recolectar Clusteres y usar «Colgar» para hacerlo todo más sencillo, o volver a localizar el cubo correcto. Después vuelve a la celda. Allí, usa el Terminal para volver al mundo de los usuarios. Regresa a la habitación de Ansem y examina el diagrama de la pared. Tras una larga escena donde recibirás la Forma Maestra, vuelve a la sala del ordenador (no olvides el cofre que hay por el camino, ya que el item de su interior te permitirá invocar a Stitch) y vuelve a la celda en el interior del sistema. Irás directamente a un minijuego.

Minijuego: Moto de Luz
Dificultad: Normal
Estrategia: Puedes desplazar la moto a izquierda y derecha con el stick analógico izquierdo. Cuando el juego te lo indique, deberás girar en la dirección mostrada usando L1 o R1. Si se indican dos direcciones, puedes elegir cualquiera. El minijuego consta de dos rondas en las que tendrás que vencer a tus enemigos y escapar. Utiliza el botón X para atacar, el cuadrado para cargar (muy útil contra los enemigos grises y amarillos) y el botón Círculo para defenderte. La primera ronda es muy sencilla, pero la segunda será algo más dura. Puesto que no puedes curarte, tendrás que prestar mucha atención a los giros y a los enemigos. Por supuesto, procura no chocarte contra los obstáculos o los muros.

Superado el minijuego, volverás a la celda con Tron, que de nuevo se unirá al grupo. Sal de la celda y ve hacia la zona del Cañón. Ahora la zona está plagada de enemigos. Avanza hasta la salida Noroeste (la única que hay) y entra en el Entorno de Datos. Examina el Terminal del fondo de la sala para introducir la contraseña. Para que se complete el proceso, tendrás que bloquear los tres monitores en menos de dos minutos. Así, elimina enemigos y recoge los Clusteres hasta que se llene la barra. Con la barra llena, acércate a un monitor y pulsa Triángulo. Repite este proceso dos veces más y desbloquearás el DTD. Sal de esta sala y avanza recto hasta la plataforma. En la siguiente área, toma el camino de la derecha, cruza la sala circular y entra en la Torre I/O. Aquí podrás grabar la partida y prepararte para el próximo enfrentamiento.

Jefe: Programa Hostil
Dificultad: Normal
Estrategia: Este enemigo intentará estar siempre lo más alejado posible de ti para poder lanzar su ataque de láser. No pases mucho tiempo a larga distancia. Corre siempre tras él y golpéale hasta que tengas suficientes Clústeres como para usar el comando «Colgar». En ese momento el enemigo permanecerá paralizado y podrás atacarle sin problema. En este momento la forma Valor o Maestra serán de gran ayuda. Durante la fase de recolecta de Clústeres puedes utilizar el Límite Configuración de Tron. Este te permite conseguir una gran cantidad de Clústeres y hace a Sora invulnerable durante el tiempo que dure el Límite. A medida que vayas mermando la salud de tu enemigo, éste se volverá más y más rápido. Presta atención a su ataque de láser. Si lo utiliza, procura mantener las distancias hasta que pare.

Una vez eliminado el Programa Hostil, salva la partida y vuelve a Bastión Hueco usando el Terminal cercano. Recibirás una nueva Llave Espada.



HOLLOW BASTION (BASTIÓN HUECO)

Examina el ordenador. Una explosión sacudirá la sala y Mickey se irá. Síguele hasta el Postigo (la salida de la zona se hará de forma automática entre batalla y batalla). Tras el cruce con Sephiroth (tranquilo, no tendrás que luchar contra él, aún...), salva la partida y continúa deshaciendo el camino hacia la zona residencial. Te enfrentarás a un batallón de Incorpóreos y Sincorazón en una serie de batallas prefijadas antes de llegar al jefe.

Jefe: Demyx
Dificultad: Normal
Estrategia: Nada más comenzar el combate tendrás que deshacerte de 50 de esos seres de agua en menos de un minuto. ¡Ya puedes correr! Si fallas el desafío, perderás el combate y tendrás que volver a empezarlo. Utiliza el comando de reacción «Danza Salvaje» tanto como te sea posible y no pares de aporrear el botón X. Es la mejor (y única) forma de salir airoso de esta primera fase del combate. Tras eliminar a todos los seres de agua, Demyx comenzará a atacar con sus géiseres, burbujas y bolas de energía. Los géiseres son complicados de esquivar, ya que si te coge una vez, hasta que no caigas al suelo o te recuperes en el aire no dejará de golpearte. Lo mejor que puedes hacer para evitarlos es correr. El resto de ataques son fácilmente salvables. La mejor forma de atacarle es a base de combos aéreos. Intenta derribarlo y cazarlo en el aire, ya que tras un combo completo, quedará algo aturdido y con un poco de suerte podrás enlazar otro ataque. En algún momento del combate Demyx gritará: «¡baila agua, baila!». En ese instante tendrás que centrarte en eliminar diez de sus bichos de agua en menos de diez >



segundos. Si fallas, perderás el combate y tendrás que volver a empezar.

Tras el combate participarás en otra serie de batallas prefijadas, en las que recibirás ayuda de casi todos los personajes de Final Fantasy que habitan Bastión Hueco. Incluido Cloud. ¡Este es un buen momento de ver todos sus Límites! Te reunirás con Mickey, Donald y Goofy (recuerda que debes equipar a Goofy con todo lo que llevaba antes de la pedrada). Salva la partida, recoge los cofres y ve hacia la siguiente zona. La próxima batalla sólo se puede definir como un regalo para el jugador. Se trata de un combate Sora contra 1.000 Sincorazón. No son muy fuertes y tendrás a tu disposición un Límite y dos de los comandos de reacción



más potentes del juego, por lo que es una de las batallas más salvajes del juego. Además, en función de tu nivel actual, podrás ganar entre dos y tres niveles. Lo dicho, un regalo. Tras vencer a la legión de enemigos, verás una importante escena y volverás al mapa del mundo. Si vuelves a entrar en Bastión Hueco, en el Postigo podrás encontrar a Yuna, que te dará una nueva Llave Espada. Aprovechando que vamos a devolver algunas de las páginas arrancadas del libro de Pooh, puedes pasarte a recogerla.

100 ACRE WOOD (BOSQUE DE LOS CIEN ACRES)

Antes de hacer nada, hazte con los tres cofres de la zona. Después, habla con Tigger para dar paso a otro minijuego.

Mini juego: Brincos y Globos
Dificultad: Fácil
Estrategia: Ninguna. Salta sobre los globos pulsando el botón Triángulo para explotarlos. Tienes que conseguir un número de globos en un tiempo determinado para pasar la prueba. No tiene ninguna dificultad.

Tras completar el minijuego volverás a casa de Merlín. Sal al mapa de los mundos y pon rumbo a Tierra de Dragones.

THE LAND OF DRAGONS (TIERRA DE DRAGONES)

Sigue al tipo de la Organización que verás nada más llegar a la aldea arrasada. Con Mulán en tu grupo, tendrás que ir montaña arriba eliminando Incorpóreos hasta dar con el tipo encapuchado.

Jefe: Tipo misterioso
Dificultad: Fácil
Estrategia: Basta con golpear a tu enemigo hasta que su barra de salud esté a la mitad. La batalla terminará sin más. Antes de vencer a tu enemigo, puedes dedicarte a eliminar a los Sincorazón. Podrás ganar un nivel extra. Pero recuerda que lucharás sólo con Sora, así que si te vas quedando sin puntos de salud no esperes que nadie te ayude, usa el comando de cura tan rápido como puedas.

Tras la batalla, una explosión llamará la atención del grupo. Irás automáticamente a la aldea arrasada y desde allí al palacio imperial, bajando por el sendero de montaña hasta el punto de control. Allí, toma la salida Este. Elimina a los Sincorazón de la Plaza Imperial y entra en el palacio. Darás con el tipo de la Organización, pero se escabullirá dejando atrás a sus Incorpóreos. Deshazte de ellos para llegar hasta la sala del trono y ver que todo está en orden. Coge los cofres de la sala (no olvides mirar detrás del trono), en especial las páginas arrancadas del libro de The Pooh, salva la partida, y sal de la sala.

Jefe: Jinete de Tormentas
Dificultad: Difícil
Estrategia: Será el combate más largo y duro hasta el momento en el juego. Este jefe no parará quieto un momento en el suelo, por lo que tendrás que apañártelas para subirte a su espalda y destruir dos pequeños conos que tiene sobre los hombros. Con esto conseguirás que caiga al suelo y quede inconsciente un valioso tiempo que deberás aprovechar para cebarte a base de bien. Utiliza la Fusión Valor para infringir un mayor daño sobre el enemigo. Para subirte a la espalda de este enorme jefe, tendrás que aprovechar los remolinos que hay en el suelo. Pulsando Triángulo una vez, quedarás atrapado en el remolino y podrás moverlo donde desees. Con una segunda pulsación serás impulsado hacia arriba. Fija el objetivo sobre el jefe para que te sea más sencillo aterrizar sobre la «chepa». Los ataques de este jefe serán fácilmente salvables, pero has de prestar atención a dos en especial. En uno de ellos se lanzará en picado a por ti. En ese momento podrás usar un comando de reacción para golpearle en la cabeza y dejarlo inconsciente en el suelo. En el otro creará dos muros de energía haciendo un estrecho pasillo. Acércate todo lo que puedas al jefe y permanece a un lado, ya que lanzará un enorme rayo que de alcanzarte dejará tus puntos de salud muy mermados. Entre rayo y rayo podrás golpearle en la cabeza, pero estate atento a los movimientos para apartarte a tiempo.

Después de eliminar a este tedioso jefe, pon rumbo a casa de Merlín. Debes devolver algunas páginas más al libro de The Pooh.

100 ACRE WOOD (BOSQUE DE LOS CIEN ACRES)



Para entrar en la cueva y comenzar a buscar a The Pooh tendrás que hablar con la canguro.

Mini juego: Rescate
Dificultad: Normal
Estrategia: Tendrás que encontrar a The Pooh en esta laberíntica cueva. Y de paso recoger los cinco cofres repartidos. Todo en menos de dos minutos y medio. Empieza buscando los cofres. No importa si fallas el minijuego ya que puedes repetirlo tanto como quieras y los cofres que ya hubieras recogido no tendrás que volver a cogerlos. Debes guiar a todo el grupo de amigos de The Pooh hasta el pequeño osito. Para ello usa el botón Triángulo para indicarles cuándo han de avanzar o parar. También tendrás que animarlos si la barra de pánico se agota. Las abejas que rondan la zona no te atacarán, pero dejarán al grupo inmóvil. Elimínalas cuanto antes.

Cuando encuentras a The Pooh ya habrá recordado lo que había olvidado. Recibirás la Llave Espada Dulces Memorias y el mapa de la



cueva. A continuación, pon rumbo a Atlántica.

ATLANTICA (ATLÁNTICA)

Habla con Sebastián para iniciar el musical. Una vez lo hayas completado, deberás viajar hasta el Castillo de Bestia.

Musical: Capítulo 3. Bajo el Mar
Dificultad: Normal
Estrategia: Esta vez se complica un poco el proceso. Tendrás que fijarte en el personaje que aparece en el icono junto al botón que has de pulsar (Cuadrado, en este caso). Si aparece Ariel, pulsa el botón, pero si aparece Sebastián, no lo hagas. Ten cuidado ya que a veces el icono juega al despiste y cambia en el último momento. Haz que el icono de Ariel, en la barra de la derecha, quede sobre la zona amarilla al finalizar el ensayo para completar el minijuego.

BEAST'S CASTLE (CASTILLO DE BESTIA)

Habla con Bestia en cuanto llegues al castillo. Pasarás a la sala de baile donde los Incorpóreos aparecerán decididos a fastidiar la velada a Bella y Bestia. Deshazte de todos ellos con la ayuda de Bestia y ve a sus aposentos al finalizar la batalla. Sal de la sala de baile y toma las escaleras de la derecha hacia el corredor Oeste. Allí, sube por unas pequeñas escaleras que están a la derecha. Entrarás en el ala Oeste y la siguiente habitación será el cuarto de Bestia. Tras la escena, vuelve a entrar en el cuarto, salva la partida y habla con Bestia. Recibirás la Llave Espada Rosa Del Estruendo y un mapa del castillo. Equípate la espada y ve hacia el vestíbulo donde Xaldin te estará esperando con un buen grupo de Incorpóreos. Derrótalos



CONCURSO
YAKUZA
PlayStation 2
PAL
YAKUZA
SEGA
¡¡REGALAMOS 20 JUEGOS!!
Sega y PlayStation 2 Revista Oficial te ponen en la piel de un mafioso japonés en el juego Yakuza, para PS2. Si quieres conseguir uno de estos 20 juegos, envía un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 19 de noviembre de 2006.
18+
SEGA
www.sega.es
PlayStation 2
¿En qué ciudad tiene lugar el juego?
A) Tokio B) Madrid C) Hiroshima
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra yakuzaps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: yakuzaps2 A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de noviembre de 2006.

a todos y sal al patio para enfrentarte a Xaldin.

Jefe: Xaldin
Dificultad: Difícil
Estrategia: Otra complicada batalla se presenta ante ti. Xaldin atacará con un puñado de lanzas que no dejarán de moverse durante todo el combate. Hagas lo que hagas no dejes que te arrincone o te fulminará. Durante los primeros ataques, utiliza el comando de reacción «Aprender» todo lo que puedas. Esto te proporcionará hasta nueve comandos de salto que podrás usar seguidos uno detrás de otro. Si consigues que todos le alcancen entrará en su segunda fase. Irá a lomos de una especie de dragón y lanzará rayos por todo el puente. La mejor forma de evitar este complicado ataque es utilizar el Límite de Bestia o invocar a Stitch para que te defienda. Aprovecha el combo aéreo para golpear a Xaldin ya que es con diferencia el ataque que más daño le hará.

Siguiente parada, el Coliseo del Olimpo.

OLYMPUS COLISEUM (COLISEO DEL OLIMPO)



Lo primero que deberías hacer es salvar la partida. Después, inscríbete en la copa Cerbero. No debería resultarte un reto en tu nivel actual. Para inscribirte habla con Pánico (el bicho azul). Las reglas son muy sencillas. Deberás superar diez combates en los que sólo pelearás con Sora. Eso sí, tendrás la Fusión disponible. Conseguida la copa Cerbero, salva la partida de nuevo y habla con Dolor (el bicho gris) para apuntarte a la copa Hades. Estos combates son un poco diferentes. Lucharás con Hércules echándote una mano. Al finalizar cada combate tendrás que volver a hablar con Dolor para pasar a la siguiente ronda. Lucha hasta que veas a Auron. Síguele hacia la Cueva de los Muertos y, de vuelta a la entrada del inframundo, habla con él. Ve de nuevo hacia la Cueva de los Muertos y recorre los túneles hasta los aposentos de Hades. Tomarás el Muñeco de Auron y te enfrentarás a unos cuantos Incorpóreos. Véncelos y volverás automáticamente a la entrada del inframundo. Salva la partida y regresa a hablar con Dolor.

Jefe: Hades
Dificultad: Normal
Estrategia: La estrategia contra Hades es bien sencilla. Sólo podrás dañarlo cuando esté de color azul, así que espera a que Hércules entre en el combate y usa el botón Triángulo para lanzar contra Hades las bolas de luz que genera Hércules. Tras un impacto de una de estas bolas, Hades será vulnerable unos segundos. En cuanto se vuelva rojo, repite el proceso. Respecto a los ataques de Hades, sólo debe preocuparte la enorme columna de fuego que lanzará de vez en cuando. El resto no deberían suponerte un problema.

Con Hades derrotado y los protagonistas convertidos en Héroes, pon rumbo a Port Royal

PORT ROYAL

Aterriza en Port Royal y dirígete al muelle (baja por las escaleras que están al lado del punto para salvar). Verás a Jack en apuros. Derrota a los piratas malditos y, tras la secuencia, sube a la Perla Negra. A bordo del barco, habla con Jack para navegar hacia Isla de Muerta. Durante la travesía serás atacado por otro grupo de piratas malditos; tras acabar con ellos, darás con el Interceptor y con un inconsciente Will a bordo de él. Después otra escena, sal a la cubierta del barco.

Jefe: Parca Pirata
Dificultad: Fácil
Estrategia: Más que un jefe, parece un Sincorazón normal con mucha vida. Usando ataques normales y esquivando de vez en cuando ganarás este combate sin despeinarte.

Salva la partida, coge el cofre del tesoro donde encontrarás la invocación de Peter Pan y sal del barco destrozado. Entre esta zona y la Isla de Muerta tendrás que encontrar las cuatro piezas de oro maldito que se han llevado los Incorpóreos. Ve cambiando de zona, los Incorpóreos ladrones se presentarán de forma aleatoria. Cuando les veas, corre a por ellos y deja todo lo demás. Tienen un límite de tiempo, si lo excedes desaparecerán. Cuando tengas las cuatro piezas, volverás al barco automáticamente. Navega hasta Port Royal.

Jefe: Parca Pirata
Dificultad: Normal
Estrategia: La estrategia es sencilla, aunque llevarla a cabo no lo será tanto. El enemigo absorbe monedas de oro del arca que tendrás que quitarle usando la magia Hielo o Electro. Las monedas caerán y deberás recogerlas para dejarlas en el arca (pulsa el botón Triángulo cuando estés cerca). El enemigo será vulnerable sólo si todas las monedas están en el arca. Cuando se vuelva vulnerable, utiliza la Fusión Maestra para atacarle en plan bestia. Tras unos segundos vulnerables, el enemigo se acercará al arca y comenzará a absorber monedas. Acércate a él y utiliza el comando de reacción para detenerle.

ATLANTICA (ATLÁNTICA)

Habla con Ariel para ayudarla con el colgante. Tras una larga escena, charla con Sebastián para ver otra larga escena y dar paso al desafío musical. Cuando lo completes, pon rumbo a Agrabah.

Musical: Capítulo 4: La Venganza de Úrsula
Dificultad: Fácil
Estrategia: En esta ocasión, aparte del clásico indicador de reacción con el botón X, tendrás otro más muy parecido. También, con el botón X, deberás pulsarlo repetidamente cuando veas este indicador. Es azul completamente y no tiene ningún tipo de franja al final. Cuanto más rápido lo pulses, mas energía quitarás a Úrsula.

AGRABAH

Ve a las puertas del Palacio para que Genio deje libre el camino a las Ruinas.

Minijuego: Alfombra Mágica
Dificultad: Normal
Estrategia: La alfombra se controla igual que el Sora-delfín de Atlántica. Tendrás que recorrer la zona en ruinas tras la sombra de Yafar, eliminando algunos Sincorazón. Cuando Yafar llegue a la torre, habilitará tres interruptores en toda la zona de las ruinas que tendrás que localizar y desactivar. Para desactivarlos, utiliza la magia de acuerdo al color del interruptor. Así, azul será para Hielo, rojo para Piro y verde para Electro. Una vez desactivados los tres interruptores tendrás 30 segundos para entrar en la torre. ¡Pasa de los Sincorazón y vuela!

Una vez dentro de la torre, salva la partida y sube las escaleras de la torre. Tras una secuencia, la torre se derrumbará y tendrás que escapar a lomos de la alfombra. De vuelta en Agrabah, interroga al mercader de camino al Palacio.

Jefe: Yafar
Dificultad: Normal
Estrategia: Yafar tiene dos puntos donde podrás fijar el objetivo. Uno en el estómago y otro en la cabeza. Si agotas la pequeña barra de vida que tiene en el estómago, Yafar quedará aturdido y deberás golpearle en la cabeza tanto como puedas. Pocos segundos después recuperará el conocimiento, te lanzará a una distancia importante y deberás repetir este proceso. A medida que la vida de Yafar vaya bajando, sus ataques irán subiendo en fuerza e intensidad. Cuando Yafar te mande a otra dimensión y comience a lanzarte restos de ruinas y edificios, céntrate en esquivarlos o golpearlos. No intentes atacar a Yafar hasta que la ilusión desaparezca.

Tras vencer a Yafar, recibirás la Llave Espada Lámpara Mágica. Para continuar, pon rumbo al libro de The Pooh.

100 ACRE WOOD (BOSQUE DE LOS CIEN ACRES)

Antes de hacer nada, recuerda arrasar con los cofres de la zona y acto seguido ve a «salvar» a The Pooh.

Minijuego: El tarro de miel
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Pulsa Triángulo cuando la barra de energía esté llena. Si Sora comienza a girar vuelve a pulsar Triángulo para sacar a The Pooh.

HALLOWEEN TOWN (CIUDAD DE HALLOWEEN)

Tras la escena nada más llegar a la ciudad, entra en el taller de juguetes de Santa y sube al segundo piso.

Jefe: Lock, Shock y Barrel
Dificultad: Normal
Estrategia: Es importante que sigas el proceso uno por uno. No ataques a los tres niños a la vez ya que te volverán loco. Fija el objetivo sobre cualquiera de ellos y atácale hasta que su barra de salud se quede al mínimo (o quede inconsciente en el suelo, suponiendo que no tienes Libra activado). En ese momento, busca las cajas abiertas que hay por la habitación y lánzala en la dirección en la que está el niño aturdido. Pulsa Triángulo para lanzar la caja. Tendrás que repetir este proceso por cada niño y ser muy rápido en

completar los tres, ya que los que ya están encerrados se escaparán de su caja pasado un rato.

Vuelve a la ciudad de Halloween. Tendrás que eliminar algunos enemigos por el camino. Entra en la plaza de la guillotina. Elimina a todos los rivales y coge los regalos que estaban robando (cuatro en total). Tras la escena, estarás de nuevo en casa de Santa. Sube otra vez al segundo piso y habla con el pequeño duende.

Mini juego: Envuelve regalos
Dificultad: Muy fácil
Estrategia: Tienes que llenar las cajas de regalos. Dispara el cañón de regalos hacia las cajas pulsando el botón X. Para recargar el cañón pulsa Triángulo. Cada recarga son 30 juguetes, y en total tendrás que repartir entre las cajas, 100 juguetes. No hay límite de tiempo, así que te lo puedes tomar con calma.

Tras otra secuencia, habla con Santa para salir a buscar al ladrón de regalos.

Jefe: El experimento
Dificultad: Normal
Estrategia: Antes de comenzar a atacar, presta atención a los ataques de este jefe. Apréndete bien los patrones, ya que esquivar los ataques será lo principal para vencer este combate. Espera el momento oportuno para atacar y cuélate entre los rayos del enemigo. Usar a Peter Pan en este combate puede resultarte de ayuda.

Solucionado el misterio del ladrón de regalos, recibirás la Llave Espada Calabaza Decisiva y deberás poner rumbo a las Tierras del Reino.

PRIDE LANDS (TIERRAS DEL REINO)

Habla con la leona que está en la Roca del Clan. Entrarás a ver a Simba de forma automática. Tras la escena, puedes acceder al risco para destrozar los Sincorazón (no paran de salir) y subir algunos niveles, o puedes ir a la Oquedad para salvar la partida y recibir algunos consejos de Rafiki. Sal de la Oquedad y ve al Cementerio de Elefantes.

Jefe: Ed, Shenzi y Banzai
Dificultad: Normal
Estrategia: Las hienas son súper rápidas y no paran de correr en todo el combate. No atacarán, sólo huirán. Utiliza la habilidad de correr (pulsa Cuadrado) para perseguir a las hienas y, cuando te estés acercando, utiliza el ataque para hacer que la hiena se pare. Continúa tu ataque con un combo aéreo para hacer el máximo daño posible. Vence a las tres hienas para ganar.

Vuelve a la Roca del Clan para hablar con Simba, pero éste habrá



huido. ¿Recuerdas dónde estaba el Oasis? Cruzando el Valle del Ñu y las Tierras Baldías. Dirígete allí y trae a Simba de vuelta. El camino estará repleto de Sincorazón, así que podrás aprovechar para ganar algún nivel. Tras la escena con Simba volverás automáticamente a la Roca del Clan. Salva la partida y prepárate para la batalla.

Jefe: Terremoto Salvaje
Dificultad: Difícil
Estrategia: Este enorme enemigo tiene dos puntos débiles que pueden ser la cabeza de la «montura» o la cabeza del «jinete». En cualquier caso, nada más comenzar el combate, este enorme Sincorazón comenzará a perseguirte. El movimiento de Sora será automático en esta escena, teniendo únicamente que estar muy atento a los comandos de reacción. Si completas esta secuencia correctamente, el Sincorazón quedará inconsciente durante un precioso tiempo que deberás aprovechar para cebarte bien. Busca el punto débil con R1 y dale fuerte. Cuando se levante es posible que su punto débil haya cambiado. Vuelve a buscarlo con R1 (el propio juego te avisará del cambio y del nuevo punto). Si el punto débil es la cabeza de la montura, simplemente tendrás que acercarte y golpear mientras esquivas las bolas de fuego. Si el punto débil es la cabeza del jinete, deberás acercarte a una de las enormes patas y pulsar Triángulo dos veces para subir hasta el lomo de la montura. Desde ahí podrás golpear al jinete, pero ten cuidado con los ataques de rayos. Procura mantenerte cerca de la cabeza para evitar gran parte de los rayos.



ATLANTICA (ATLÁNTICA)

Habla con Sebastián para completar el último desafío musical.

Musical: Capítulo 5: Amanecer de un nuevo día.
Dificultad: Normal
Estrategia: Consigue 30.000 puntos usando una mezcla de todos los indicadores que has visto hasta ahora en los anteriores musicales.

SPACE PARANOIDS (PARANOIA ESPACIAL)

Viaja hasta Bastión Hueco y ve hacia la casa de Merlín. Tras la secuencia, pon rumbo al estudio de Ansem. Necesitarás su ordenador para entrar al mundo de Tron. Por el camino, encontrarás patinetes que podrás usar para evitar los enfrentamientos aleatorios, pero nosotros te recomendamos que subas todo el nivel que puedas ya que estás muy cerca del final del juego y las cosas comenzarán a complicarse. Cuando llegues al ordenador de Ansem, salva la partida y, antes de entrar en el sistema, ve por la puerta de la derecha (antes



cerrada). Obtendrás una Cadena Cósmica que deberías equiparte inmediatamente. Ya en el mundo de Tron, usa el Terminal para entrar en el minijuego de la Moto de Luz, aunque ahora no habrá minijuego, sólo un puñado de Sincorazón que deberás eliminar. Salva a Tron, que se unirá a tu grupo, y dírigete hacia la Torre I/O. Tendrás que eliminar a un buen número de enemigos justo antes de llegar. En la Torre I/O, Tron recibirá el programa Exterminador. Pon rumbo al Hangar de Simulación. Está justo enfrente de la sala donde te encuentras ahora (por el pasillo rojo). Llega hasta el navegador solar y actívalo desde su consola. Durante la siguiente batalla tendrás que eliminar a los Sincorazón tan rápido como puedas, ya que si la barra de peso se llena, el navegador caerá. Tras la batalla, recoge los cuatro tesoros de la zona y salva la partida. Ve hacia el Norte para enfrentarte a Sark y el MCP.

Jefe: Sark y MCP
Dificultad: Normal
Estrategia: La primera parte del combate pelearás contra Sark. Golpéale sin piedad. Cuando lo derrotes, el MCP transferirá sus funciones a Sark y empezará el verdadero combate. Sark ahora es de un tamaño muy superior. Tendrás que golpear sus espinillas para hacerle caer de rodillas y poder atizarle en la cabeza. Cuando agotes la barra de salud de Sark (no de las espinillas) quedará inconsciente durante un buen rato. Aprovecha este momento para romper uno de los muchos paneles que giran alrededor del MCP. Tras romper un panel, tendrás disponible el comando de reacción «Borrar» con el que Tron y Sora tratarán de eliminar al MCP. Mientras dure el proceso de Borrado pulsa Triángulo tan rápido como puedas. Cuando el MCP se recupere, los paneles comenzarán a girar y a lanzar unos enormes rayos. Salta para esquivarlos y vuelve a repetir el proceso desde el principio (Sark se habrá recuperado y volverá a la carga).

La última visita es Villa Crepúsculo, pero para llegar tendrás que atravesar la última y más difícil ruta Gumi.

TWILIGHT TOWN (VILLA CREPÚSCULO)

Deberás abrirte paso hasta la vieja mansión a golpe de Llave Espada, ya que un puñado de Incorpóreos es lo poco que queda en la ciudad. Tras la secuencia en la entrada de la mansión, otro grupo de enemigos te atacarán, pero esta vez tendrás a Mickey para echarte una mano. Entra en la mansión y sube por las escaleras de la derecha hacia la biblioteca. Baja las escaleras y entra en la siguiente sala. Tras la escena podrás salvar la partida. Hazlo y habla con Pence para darle la contraseña del ordenador: «Helado de sal marina». Toca

Guía

el rayo para entrar en la otra Villa Crepúsculo. Sal de la sala de ordenadores y toca la bola de energía. Entrarás en una dimensión donde no pararán de salir Incorpóreos. Ayuda a Axel a vencerlos y te abrirá la puerta hacia el próximo mundo

THE WORLD THAT NEVER WAS (EL MUNDO INEXISTENTE)

Este mundo es como un generador



de Sincorazones. No pararán de aparecer en ningún momento, así que ábrete paso hasta el castillo eliminando sólo a los necesarios. Tras un par de escenas podrás entrar en el castillo. Dentro te enfrentarás a los peores Incorpóreos del juego, así que ve bien preparado. Deshazte de todos ellos y sube al ascensor para iniciar la primera de las batallas finales.

Jefe: Xigbar
Dificultad: Difícil
Estrategia: Xigbar comenzará el combate atacándote en primera persona. Utiliza el botón Triángulo para devolver los disparos y hacerle bajar (a partir de aquí, lo único que podrás hacer será esquivar sus disparos y atacarle tan continuo como puedas). Su ataque con lanza podrás usarlo en su contra. Sólo presta atención a los comandos de reacción. No utilices fusiones ni límites, ya que los puntos de magia te harán falta para curarte. Cuando el escenario cambie, presta atención a lo que dice Xigbar. En el momento que grite «¿Te gusta bailar?» comienza a correr en círculos y no pares hasta que cese su ataque.

Con Xigbar vencido podrás seguir avanzando a través del castillo por el único camino posible. Procura eliminar a todos los Incorpóreos ya que te vendrán de perlas los puntos de experiencia. En la habitación de la Prueba de Existencia, entra en la lápida con la cruz negra y el fondo azul transparente para continuar.

Jefe: Luxord
Dificultad: Difícil
Estrategia: Cuando estés convertido en dado no podrás atacar, ¡sólo saltar! Salta hacia Luxord para golpearle y que su barra de vida/tiempo baje más deprisa. Cuando recuperes tu forma, ataca o vuelve las cartas para acelerar el tiempo de tu enemigo. Siempre que tengas la oportunidad, golpéale a él directamente, pero recuerda que no le quitarás vida. Sólo harás que su tiempo baje más deprisa. Perderá el combate el que antes se quede sin tiempo.

Vuelve a la sala de la Prueba de Existencia y salva la partida. Habrá aparecido una lápida nueva. Entra cuando estés listo para el siguiente combate.

Jefe: Saix
Dificultad: Normal
Estrategia: Saix es sencillo de derrotar mientras su barra de Locura no esté llena. Cuando esta barra se llena, Saix comienza a atacar descontrolado. Para hacerle salir rápidamente de este estado, trata de hacerte con una de las armas que Saix deja clavadas por el suelo del escenario y golpéale con su propia arma muchas veces seguidas. En este combate tendrás la ayuda de Donald y Goofy, así que no debería suponerte un problema.

Vuelve de nuevo a la sala de Prueba de Existencia y salva la partida. Sube hacia el Pasaje de la creación y avanza hasta el final de las plataformas para pelear contra el siguiente jefe.

Jefe: Xemnas
Dificultad: Normal
Estrategia: Comenzará la batalla encerrándote en una barrera de energía con tres octágonos. Acércate al edificio y usa el comando de reacción para deshacerte de la barrera. Sora comenzará a correr por la fachada en busca de Xemnas. Atento al comando de reacción cuando los dos personajes crucen las Llave Espada. El resto del combate no tiene ningún misterio. Esquiva sus ataques mientras le golpeas. Eventualmente, Xemnas repetirá el ataque de la barrera. Repite el mismo proceso de antes.

Tras este combate llegarás al punto de no retorno del juego. A partir de aquí no podrás volver, así que si quieres rellenar todas las entradas del diario de Pepito, o lo haces ahora o salvas un fichero a parte en tu tarjeta de memoria para ejecutarlo más adelante. Para continuar, salva la partida y ve en dirección a las enormes puertas. En la siguiente zona tendrás que avanzar mientras te deshaces de los edificios. Atento a los comandos de reacción. Llegarás a una plataforma donde a base de eliminar enemigos llenarás una barra de carga. Cuando esté lista podrás usar un comando para hacer saltar por los aires los cilindros que rodean la plataforma. Una vez eliminados todos podrás avanzar hacia el núcleo. Atácalo sin piedad hasta que una barrera protectora lo envuelva. En ese momento tendrás que eliminar a todos los enemigos para que la barrera desparezca y puedas seguir atacando. Destruido el núcleo, te enfrentarás a un Xemnas de armadura sentado en un trono y con todos los ataques de los miembros de la Organización XIII a su disposición. No es muy difícil de derrotar. Simplemente no dejes de atacarle. Una vez vencido, tendrás que destruir la nave dragón. A bordo de tu moto-aérea, utiliza el escudo cuando te ataquen para recargar el mega-láser. Mientras tanto, fija el objetivo y dispara sin parar. Tendrás que destruir un total de cuatro partes de la nave dragón tras lo que te volverás a enfrentar a Xemnas con su armadura. Esta vez sus ataques serán algo más duros. Ojo con su espada. Cuando te lance fuera de la plataforma, acércate a uno de los edificios que flotan en la nada (no los que Xemnas te lanza) y usa los comandos de reacción para romper el escudo. Luego ve planeando hasta la plataforma y sigue tu ataque. Cuando derrotes a Xemnas, te enfrentarás a la forma final.

Jefe: Xemnas
Dificultad: Muy difícil
Estrategia: Xemnas utilizará todo tipo de rapidísimos ataques. Rayos, bolas de energía, combos a doble espada. La mayoría podrás esquivarlos a base de comandos de reacción o corriendo por la pantalla. Fija el objetivo sobre Xemnas y aprovecha para atacarle cuando haya terminado de hacer su combo (y a ser posible, haya golpeado al aire). Cuando Xemnas encierre a Sora en una bola de energía, será el turno de Riku para salvarle. Llega hasta ella eliminando los clones de Xemnas y usa el comando de reacción para liberar a Sora. Tras este ataque, Xemnas encerrará a Sora y Riku en una lluvia de miles de lanzas de energía. Para evitarlas pulsa el botón X y Triángulo alternándolos muy rápidamente. Tras un espectacular ataque, utiliza el Límite Sesión para acabar con Xemnas de una vez por todas. Si no tuvieras MP para realizar el Límite, usa un Ether o espera a que se rellene la barra, ya que la única forma de ganar el combate es derrotando a Xemnas con un Límite.

Tras completar este duro combate, habrás finalizado Kingdom Hearts II. ¡Enhorabuena! Ahora, relájate y disfruta de las secuencias finales.




CONCURSO
PlayStation 2
WILD ARMS 4
¡¡REGALAMOS 10 JUEGOS WILD ARMS 4 PARA PLAYSTATION 2!!
¡¡JUEGOS DE ROL A PARES!!
¡¡REGALAMOS 10 JUEGOS STEAMBOT CHRONICLES PARA PLAYSTATION 2!!
Proein y PlayStation 2 Revista Oficial te ofrecen la oportunidad de obtener estos dos magníficos RPG. Si quieres ser el afortunado ganador de uno de los 10 packs (1 Wild Arms 4 + 1 Steambot Chronicles), tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 19 de noviembre.
PlayStation 2
STEAMBOT CHRONICLES
PROEIN www.proein.com
505 GameStreet
PlayStation 2
¿Cuál de estas sagas no pertenece al género RPG?
A) Silent Hill B) Final Fantasy C) Wild Arms
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra rolps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: rolps2 A

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2 - Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre, o manda un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUE...



... Square Enix está desarrollando una nueva entrega de Kingdom Hearts? Se llamará Kingdom Hearts II Final Mix+ e incluirá dos DVD, el primero tendrá el juego KH2 Final Mix, y el segundo un remake de KH Chain Of Memories, aparecido para Game Boy Advance. El remake tendrá todos sus gráficos en 3D, incluirá nuevas escenas y habilidades y un doblaje no incorporado en el Chain Of Memories original.

... el mando a distancia para controlar las películas Blu-ray de PlayStation 3 funcionará a través de Bluetooth y no de infrarrojos?

... Metal Gear Solid Portable Ops permitirá conseguir nuevos personajes haciendo uso del GPS para PSP? Dependiendo de tu posición real en el mundo, podrás encontrar diferentes personajes para el juego.

EL PRECIO DE LOS JUEGOS DE PS3

Hola me llamo Biel Ramis y tengo unas cuantas preguntas que me gustaría que me resolvieseis:
1.- ¿Cuánto costarán los juegos de PlayStation 3?
2.- ¿Sacarán algún *Resident Evil* para PSP?
3.- ¿Qué juego de PS2 es mejor, *Hitman Blood Money* o *Resident Evil 4*?
Biel Ramis, vía e-mail.

1.- Ya han sido publicados los precios en Yenes y la diferencia con los juegos para **PlayStation 2** no parece ser muy significativa. Algunos títulos serán algo más caros de lo normal, del mismo modo que está ocurriendo con los títulos para la otra consola de nueva generación actualmente en el mercado, pero todos rondarán los 60 Euros.
2.- En la portátil de **Sony** ya hemos jugado con *Street Fighter, Mega-Man, Breath Of Fire* y en breve *Power Stone*; va siendo hora de que **Capcom** nos sorprenda con un *Resident Evil* portátil.
3.- *Hitman Blood Money* es un grandísimo título, muy original y jugable, pero *RE4* lo supera en todos sus apartados.



JUEGOS DE PSONE PARA LA PORTÁTIL DE SONY

Hola, soy Markel y os escribo para haceros unas preguntas:
1.- He oído que se podrán descargar juegos de PSone a la PSP. ¿Es eso cierto? Si es así, ¿cuándo será posible y cuánto costará?
2.- ¿Se sabe algo de algún *Final Fantasy* para PlayStation 3?
Markel Bilbao de la Vega, vía e-mail.

1.- Antes de que acabe el año podrás descargar juegos de **PSone** directamente de los servidores de **Sony** a tu **PSP**. Se rumorea que la futura actualización de **PSP** a la versión 3.0 incluirá la posibilidad de emular los juegos de **PSone**. Aún no han sido confirmados precios ni lista de títulos disponibles, pero suponemos que funcionará de un modo similar a la famosa tienda *iTunes* de **Apple** y esperamos que el precio sea de lo más asequible.
2.- *Fabula Nova Crystallis* (los nuevos *Final Fantasy* para **PS3**) estará dividido en dos títulos, *FFXIII* y *FF Versus XIII*, y todo parece indicar que estarán protagonizados por mujeres.

PES Y GTA EN PLAYSTATION 3

Hola me llamo Francisco Capellán y tengo unas cuantas dudas:
1.- ¿Saldrá algún otro juego de *Los Simpson* para PlayStation 2?
2.- ¿Qué juego me recomendáis *FIFA 07* o *Pro Evolution Soccer 6*?
3.- ¿Saldrá algún *True Crime* o *Driver* para la esperada PS3?
Francisco Capellán, vía e-mail.

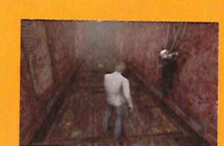


1.- Teniendo en cuenta que Matt Groening está preparando una entrega cinematográfica protagonizada por la familia más famosa de la televisión, es muy posible.
2.- Ambos títulos significan el *summum* del género, cada uno de ellos a su manera. *FIFA* mantiene todas las licencias y la espectacularidad que le caracteriza, mientras que *PES6* sigue añadiendo realismo a una saga a la que muy pocos se han podido resistir en los últimos años. ¿No te sirve nuestra *demo* de este mes para decidirte?
3.- De *True Crime* aún no se sabe nada (aunque es posible que se lance para **PS3**), pero **Reflections** sí ha confirmado que está trabajando en un *Driver* para la próxima generación.

LA GRAN DUDA

Finalmente, ¿cuáles serán las diferencias entre las dos versiones que se pondrán a la venta de PlayStation 3?
Después de todos los rumores, Sony al fin ha confirmado que la mayor diferencia entre ambas versiones de la consola será el tamaño de su disco duro. La consola «barata» incluirá un disco duro de 20 GB (la cara llevará uno de 60 GB) y no tendrá lector múltiple de tarjetas. La buena noticia es que la salida de vídeo digital HDMI estará disponible en ambas versiones.

DUDAS MENORES



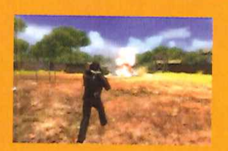
¿RESIDENT EVIL 4 o Silent Hill 4?
Resident Evil 4 es técnicamente superior al título de Konami y más completo, pero carece del terrorífico halo que envuelve a la saga Silent Hill desde sus comienzos.



¿SALDRÁ FINALMENTE un remake de Final Fantasy VII para PlayStation 3?
Square aún no ha soltado prenda, pero todo parece indicar que saldrá, eso sí, no creo que lo lleguemos a ver ni siquiera durante 2007.



¿LLEGARÁ A salir algún nuevo SSX para PS2?
Con la nueva generación, la mayoría de las franquicias de EA van a pasar directamente a PS3, aunque podría llegar a ocurrir como con FIFA y salir en ambas generaciones.



¿QUÉ JUEGO me recomendáis del estilo GTA?
Si no te importa que sea mínimamente antiguo, True Crime: New York City, si quieres la última novedad, no te lo pienses y hazte con el genial Just Cause.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Motor - Cómic - Viajes

MÚSICA ★ FANGORIA NOS CUENTA CÓMO ES SU NUEVO TRABAJO

ESPECIAL HALLOWEEN

11 lugares de España para morirse de miedo

Y TODO EL EQUIPO TÉCNICO NECESARIO PARA SENTIR EL TERROR



EL MEJOR CINE

¿EN TU CASA O EN LA MÍA?



Zona Vip

TONY HAWK, HABLAMOS CON EL REY DEL SK8

FANGORIA

Se hacen a sí mismos para huir de las modas rutinarias

TEXTO POR
ANA MÁRQUEZ

¿De qué habláis en El Extraño Viaje?
Esta vez hablamos en primera persona sobre lo que pensamos, de lo que crees que los demás piensan de ti, de los miedos absurdos que tienes...

Algunas canciones hacen referencia a la fe, a Dios... ¿una declaración de creencias?
No, más bien declaración educativa. Hemos crecido con valores de fe y religión con connotaciones dramáticas. El infierno, el pecado... Son expresiones atractivas y definen bien los sentimientos espirituales.

¿Qué hay de raro en hacer un viaje?
Lo raro es hacer un viaje espiritual, claro. La evolución de cada persona es rara. Si hace 20 años pudiéramos ver dónde estamos ahora no nos lo creeríamos. Que, por ejemplo, nosotros estemos presentando un disco nuevo y que Nacho Cano esté representando temas de hace 20 años, ¡es inaudito!

En este disco habéis incluido instrumentos, ¿estabais cansados de la electrónica?
Para nada. La música es como la alimentación, tú puedes elegir meter la carne dentro de un cubo con hielos o comprarte un frigorífico. Y nosotros siempre preferimos un buen frigorífico, pero hemos querido hacer algo diferente incluyendo guitarras y bajos.

¿Por qué esa necesidad de cambio?
Para no aburrirnos. Debería ser necesidad de todo el mundo, pero parece que hay gente que le gusta la rutina, lo de siempre y sólo se mueve en eso que cree que hace bien. Mira, ahí tienes a Ana Torroja que está cantando las canciones de Mecano. Hay que arriesgar, avanzar...

¿Evitáis las continuaciones?
Claro, y tendría que ser algo habitual de los artistas para que la oferta cultural fuera más rica. Fíjate la época de las Vanguardias, donde Picasso pasaba de la época Rosa al Cubismo, sin embargo hoy en día como un pintor dé con un estilo, no lo suelta.

Habéis pasado por tantas etapas...
Empezamos en el 77 con guitarra y bajo. En los 80 sustituimos la batería por una caja de ritmos y el bajo por un MS-20. Pasamos de ser cinco a dos y eso nos permite hacer lo que más nos convenga: componer sólo nosotros o llamar a quien queramos, y nos guste, para que nos haga unos bajos o unas guitarras.

Como Jorge Escobedo (*Skizoo*), Stephan Olsdal (*Placebo*)...
Así es, no hemos pensado en un bajo, si no en la persona que toca ese bajo. Aunque parezca una paradoja, nuestro plan no es estar solos.

VIDA Y MILAGROS

COMPONENTES
Alaska: vocalista.
Nacho Canut: letras y música.

DE QUÉ VAN
De diferentes, estar a contracorriente es su estado natural. El look retro-divo, así como su actitud de tragicomedia siguen siendo sus señas de identidad.

DESTACARON POR
Marcar tendencia en la década de los 80.

ÚLTIMO TRABAJO
Menos electrónica y más instrumentos, pero siguen apostando por ritmos poperos y estribillos pegadizos. «El Extraño Viaje es ideal para escuchar en el iPod, para entrar en esa zona crepuscular que dicen que se activa cuando juegas a un videojuego».

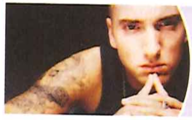
NOTICIAS



EL TREN DE LOS MOMENTOS
Así es como se titula el nuevo trabajo de Alejandro Sanz, que saldrá a la venta el próximo 7 de noviembre. Hasta entonces, nos ha dejado de aperitivo uno de los singles que se incluye, A La Primera Persona.



U2. El 20 de noviembre se edita un CD con lo mejor del grupo, que incluirá 16 de los mejores temas y 2 canciones nuevas.



EMINEM pone a disposición de sus seguidores el tema inédito When I'm Gone, que puede descargarse gratis desde su web oficial.



MOBY Y AMARAL. El recopilatorio Go: The Very Best Of Moby incluirá Escapar, cantado en castellano por Amaral y el neoyorquino.



PEREZA regala la batería que ha usado durante su gira. Para entrar en el sorteo accede a la web de BenQ-Siemens e inscríbete.



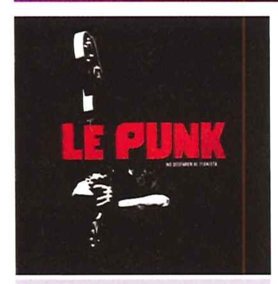
CRÍTICAS





REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

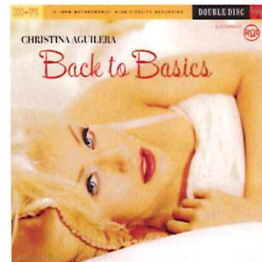
CD



Le Punk
No Disparen Al Pianista
EMI




Segundo trabajo del grupo madrileño que profundiza en su conocida fusión de *Rock* y *Cabaret* con incrustaciones de *Candombe*, *Vals Criollo* o *Klezmer*, y unos textos a caballo entre el compromiso político y el fatalismo existencial que los sitúan en algún punto a mitad de camino entre Bunbury, Manu Chao y La *Cabra Mecánica*. ¡No los pierdas de vista!



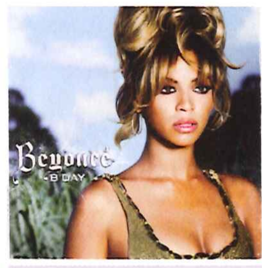
Christina Aguilera
Back To Basics
SONY/BMG

Tras el tropezón de *Stripped* (2002), la rubia de *Staten Island* regresa con un ambicioso doble CD casi «experimental»: *R'n'B* deslenguado y callejero en el primer disco, producido por un equipo de jóvenes valores comandado por *DJ Premier*, y sonido más clásico en el segundo (con la firma de Linda Perry, ex de *4 Non Blondes*) orientado al *Jazz* de los años 20, 30 y 40. Una grata sorpresa, sin duda.



Outkast
Idlewild
SONY/BMG

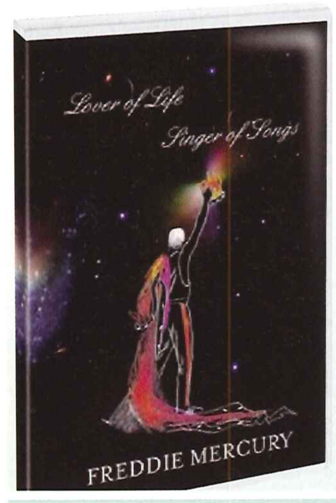
El dúo más famoso de Atlanta vuelve a dar en el centro de la diana con un fantástico álbum donde, bajo la amplia capa del *Hip-Hop*, los últimos ritmos del *ghetto* conviven con tórridas atmósferas de *Blues*, *Swing*, *Psicodelia Rock*, *Space Pop*, y *flow* incisivo y contagioso, que los hace inconfundibles. Por descontado, de nuevo, el disco de *Hip-Hop* del año.



Beyoncé
B'Day
SONY/BMG

Flanqueada por un ramillete de productores de vanguardia (*The Neptunes*, *Rodney Jerkins*, *Swizz Beatz*...), la diva nº 1 de la música afroamericana confirma sus poderes en un disco de *R'n'B* urgente, apabullantemente rítmico (apenas hay baladas) y muy marcado por los sonidos y la cultura *Hip-Hop* que, con toda seguridad, batirá sus anteriores récords de ventas. Tiempo al tiempo...

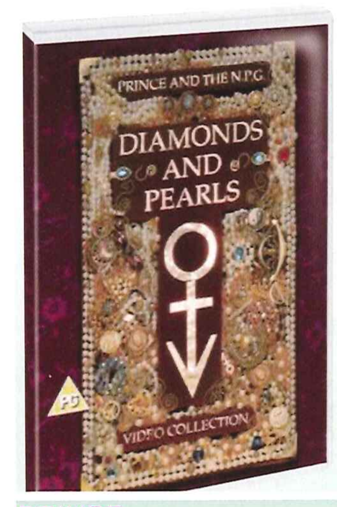
DVD



Freddie Mercury
Lover Of Life, Singer Of Songs
EMI



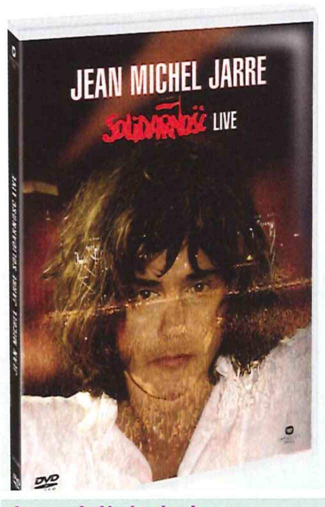

Coincidiendo con el que hubiera sido su 60 cumpleaños, se edita esta compilación de los *clips* en solitario del cantante, con nuevo sonido digital, acompañados de un extenso documental biográfico de los primeros años de su vida, las circunstancias que le llevaron a encontrarse con sus compañeros de grupo y los enloquecidos años de gloria. Una potente sección de extras completa un documento de alto interés para los fans de *Queen*.



PRINCE
Diamonds & Pearls
WARNER MUSIC



Quince años después, se pone en circulación esta sugerente colección de imágenes generadas alrededor de su decimotercer disco de estudio (*Diamonds & Pearls*, 1991), primero de su larga y fructífera colaboración con la súper-agrupación de *Funk The New Power Generation*. Algo más de una hora de música y entrevistas, con los picantísimos *videoclips* de *Gett Off*, *Cream*, *Insatiable*... y cinco descargas en directo de la época.



Jean Michel Jarre
Solidarnosc Live
WARNER MUSIC



Más de 20 cámaras fueron necesarias para filmar este faraónico montaje del compositor Jean Michel Jarre, que tuvo lugar el pasado año, como conmemoración del 25º Aniversario del sindicato *Solidarnosc*. A petición del Premio Nobel de la Paz, Lech Walesa, en los astilleros de *Gdansk*, y ante 170.000 espectadores, el francés presentó lo mejor de su repertorio (*Oxygene*, *Chronology*...) y un tema creado para la ocasión. Todo un *show*.



AGENDA

MARC ANTHONY
19/10 Las Palmas de Gran Canaria

HIP-HOP SESSION 3ª EDICIÓN
05/11 Barcelona (Sala Apolo)

EVANESCENCE
10/11 Madrid (La Riviera)
11/11 Barcelona (Espacio Movistar)

IRON MAIDEN
30/11 Barcelona (Palau Sant Jordi)

FITO Y LOS FITIPALDIS
03/11 Oviedo (Carpa Carlos Tartiere)
04/11 León (León Arena)
10/11 Pamplona (Pabellón Anaitasuna)
11/11 Logroño (Palacio de Deportes)
17/11 Vigo (Pabellón Ifevi)
18/11 La Coruña (Coliseo de Galicia)

JAMIE CULLUM
06/11 Barcelona (Auditori)
07/11 Madrid (La Riviera)

EL RINCÓN DEL JUGÓN



La nueva entrega de FIFA (2007) cuenta con una banda sonora de excepción, ya que entre los grupos incluidos se encuentra el español Carlos Jean con su single Get Down, de su último disco publicado Mr. Miracle. Además de Jean, podrás escuchar a Keane, Muse, The Feeling...



B-Boy, el simulador de breakdance más real del momento, también tiene una BSO de excepción. Un total de 40 canciones de Hip-Hop actual y Funk clásico, con remezclas y scratches de DJs del juego. Así, el tema más destacado es The Phunky Feel One de Cypress Hill.



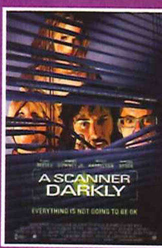


ESTRENOS



A SCANNER DARKLY

Una mirada a la oscuridad



TÍTULO ORIGINAL: **A SCANNER DARKLY**
DIRECTOR: **RICHARD LINKLATER**
GUIÓN: **RICHARD LINKLATER**
REPARTO: **KEANU REEVES, WINONA RYDER, WOODY HARRELSON, ROBERT DOWNEY JR.**
GÉNERO: **DRAMA CIBERPUNK**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **WARNER**

POR **NATALIA MUÑOZ**

Basta un vistazo rápido a la filmografía de Richard Linklater para darse cuenta de que es un director con una trayectoria cuanto menos heterogénea. En ella coexisten comedietas «comercialoides» como *Escuela De Rock* o *Una Pandilla De Pelotas* con obras intimistas como las magistrales *Antes Del Amanecer* y *Antes del Atardecer*, o *Waking Life*. En ésta última sorprendió ya con la técnica del rotoscopio, consistente en rodar con el método tradicional y después colorear digitalmente, consiguiendo un resultado entre los dibujos animados y la imagen real. Esta vez la obra homónima de Philip K. Dick ha servido como hilo conductor para construir un relato que combina el humor, la paranoia y la angustia vital de unos personajes en sociedad monitorizada y azotada por la destructiva droga «D». Pero hacer cine independiente tiene un precio y la cinta sólo podrá verse únicamente en su versión original, ya que no se distribuirán copias dobladas en nuestro país.

PARANOIA > La Droga «D» provocará situaciones surrealistas.

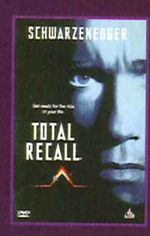




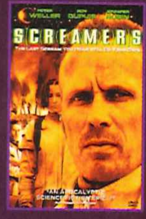
OTRAS ADAPTACIONES DE PHILIP K. DICK



La adaptación menos fiel es considerada el clásico indiscutible del cine dickiano...



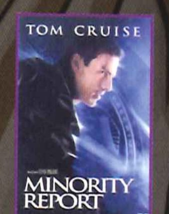
... aunque la obra maestra de Paul Verhoeven aglutina lo mejor del Dick fílmico.



Modesta e infravalorada adaptación de un cuento de rasgos replicantes.



La típica historia dickiana de falsos culpables con ambiente futurista.



Dick vuelve al gran presupuesto por la puerta grande y excelentes resultados.



Una adaptación paupérrima: nada de Dick y, lo que es peor, nada de John Woo.





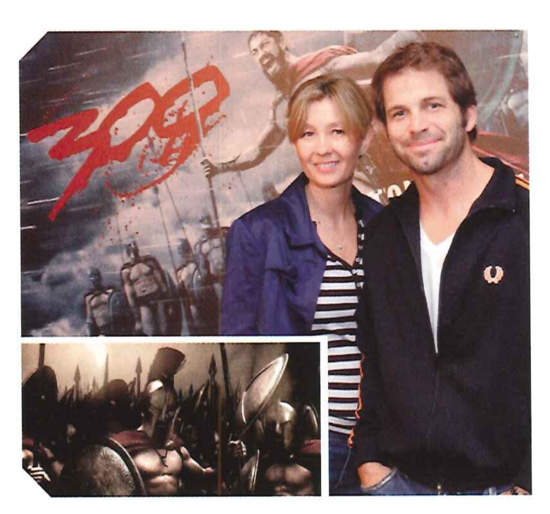
TÍTULO ORIGINAL: **EL LABERINTO DEL FAUNO** // DIRECTOR: **GUILLERMO DEL TORO** // GUIÓN: **GUILLERMO DEL TORO** // REPARTO: **IVANA BAQUERO, ARIADNA GIL, SERGI LÓPEZ, MARIBEL VERDÚ, DOUG JONES** // GÉNERO: **FANTÁSTICA** // PAÍS DE ORIGEN: **MÉJICO, ESPAÑA, EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER BROS**

EL LABERINTO DEL FAUNO

Una bella fábula apta para adultos

POR **ISABEL GARRIDO**

El director mejicano Guillermo del Toro se vuelve a superar con esta producción que escribe y dirige. Como ya sucediera en *El Espinazo Del Diablo*, viaja a la España de posguerra para situar una historia fantástica que se mete en la realidad y la acondiciona sorprendentemente. Un cuento para mayores con una factura visual genial, que deja sin aliento al público más susceptible. Siguiendo la imaginación de una niña, Ofelia (Ivana Baquero) descubriremos un mundo oculto donde vive el Fauno, un personaje fantástico que hunde sus raíces en la mitología clásica y que dicen inspiró al cristianismo para retratar al antagonista de sus creencias religiosas: el demonio. Doug Jones, que interpretó en *Hellboy* a Abe Sapien, vuelve a esconder su físico junto a del Toro dando vida al Fauno. Sin duda una película que aporta calidad a nuestra cartelera combinando efectos especiales y un argumento contundente. Lo próximo de Guillermo del Toro será *Hellboy II*.



ZACK SNYDER PRESENTÓ EN MADRID 300

Nos mostró en primicia mundial 30' de película

El 29 de septiembre, Zack Snyder visitó Madrid para presentar 30 minutos de su nueva película, ***300***, la adaptación de la magistral novela gráfica de Frank Miller. Siguiendo un método de trabajo similar al de *Sin City*, Snyder ha filmado a los actores reales sobre fondo azul con el objetivo de recrear, gracias al ordenador, la fuerza visual del cómic original. ***300***, que se estrenará en la primavera de 2007, narra el heroico combate entre trescientos soldados espartanos y el colosal ejército del rey persa Jerjes (los historiadores sitúan su número entre 250.000 y el millón).



CARTELERA

NO TE LAS PIERDAS

NEIL YOUNG: HEART OF GOLD
Una leyenda del rock/folk retratada por J. Demme.

GRACIAS POR FUMAR
Una divertida sátira sobre la sociedad americana.

SERPIENTES EN EL AVION
A lo mejor no pasas miedo, pero te reirás a carcajadas.

PRÓXIMAMENTE

SCOOP
Woody Allen regresa a la comedia, con notable alto.

300
Vimos media hora ¡y no podemos esperar a 2007!

THE PROTECTOR
Tony Jaa vuelve a dejarnos alucinados con sus mamporros.

CRANK: VENENO EN LA SANGRE
Jason Statham no podrá detenerse un segundo o morirá.



LOS MEJORES TRAILERS

ERAGON
www.eragonmovie.com
La adaptación del bestseller de C. Paolini será uno de los grandes taquillazos de las próximas navidades.

HOLLYWOODLAND
www.hollywoodland.com
Ben Affleck ganó en Venecia la Copa Volpi al mejor actor por interpretar al Superman televisivo de los años 50.

NOTICIAS



Robert Downey Jr. será Ironman. La fiebre de adaptar cómics Marvel al cine no parece tener fin. El próximo superhéroe en saltar a la gran pantalla, concretamente en 2008, será nada menos que Ironman, todo un clásico de las viñetas. Jon Favreau (Elf, Zathura) dirigá a Robert Downey Jr. en el papel de Tony Stark, el multimillonario convertido en justiciero gracias a una armadura prodigiosa. Para interpretar al villano, Máquina de Guerra, se rumorea el nombre de Terrence Howard.

Y en 2008... ¡El Coche Fantástico! Parecía una inocentada pero al final ha resultado ser verdad. Los hermanos Weinstein van a llevar al cine la serie de TV que alegró nuestras sobremesas allá por los años 80. Glen A. Larson, creador de la serie original, se está encargando del guión del filme, del que de momento sólo se ha desvelado el primer póster promocional.

Un fin de semana para morirse. Una propuesta realmente interesante para todos aquellos que tengan pensado viajar a EE.UU. este mes: Horrorfest. Un maratón (del 17 al 19 de noviembre) compuesto por ocho filmes, tan terroríficos que hacen que la Matanza De Texas parezca Mary Poppins. Si quieres saber más sobre las películas o los cines donde las proyectan, visita la página web www.horrorfestonline.com



EL CÓDIGO DA VINCI

POR ISABEL GARRIDO

DIRECTOR: **RON HOWARD** // GÉNERO: **THRILLER** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1., INGLÉS 5.1.** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS...** // PRECIO: **17,99 EUROS** // EDICIÓN EXTENDIDA: **23,99 EUROS** // UMD: **12,99 EUROS**

El cine de los grandes estudios de turismo por Europa

El Código Da Vinci se presentó en el Festival de Cannes sin despertar buenas críticas. A pesar de que los eruditos cinéfilos nos lo advirtieron, fuimos en masa al cine y ha sido un producto muy rentable. Ahora bien, nos podemos preguntar qué esperaban ver algunos sesudos analistas audiovisuales: todos sabían que la película se basa, y a pies juntillas, en la novela de Dan Brown, una entretenida historia de ficción que tampoco aspira a sentar cátedra dentro de la prosa. Ron Howard rueda impecablemente un filme cuyo montaje en ciertos momentos nos recuerda a la estética de *Una Mente Maravillosa*. ¿Que Tom Hanks es totalmente inexpresivo (quizá echamos un poco de menos algo del desparpajo de sus primeros trabajos en comedietas como *Big*)? Vale. ¿Que el personaje de Paul Bettany no tiene nada que ver con el verdadero Opus Dei? De acuerdo. ¿Que el papel de Jean Reno no viene a cuento? Perfecto. Pero insistimos en que es una película de aventuras, que en DVD se presenta en versión extendida con 25 minutos adicionales al metraje adicional, y muchos extras.

UN CASTING LARGO Y MEDITADO > Antes del «santurrón» de Tom Hanks, se pensó en Bill Paxton para el papel de Langdon. Cuando Paxton declinó la invitación por problemas de agenda, también se barajó el nombre de Russell Crowe.

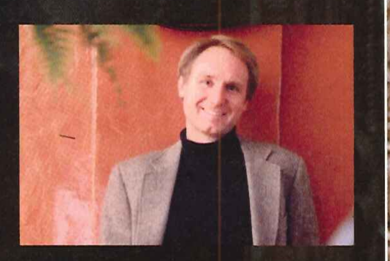
PELÍCULA >> ◎◎◎ EXTRAS >> ◎◎◎◎

+ LO MEJOR LOS ESCENARIOS, LOS REALES Y LOS FIELMENTE RECREADOS.
− LO PEOR SI HEMOS LEÍDO LA NOVELA, ADIÓS A LA INTRIGA.



BROWN QUERÍA PANTALLA GRANDE

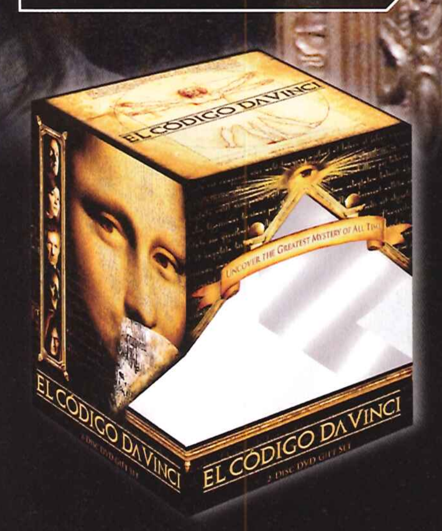
El creador de la serie de televisión 24, Joel Surnow, propuso comprar los derechos del libro de Brown, pero al escritor nunca le agradó la idea de que su obra fuera una serie de TV. Puede estar tranquilo, ahora la edición doméstica también se prepara para la estrella de la nueva tecnología: El Blu-ray.



NO TE PIERDAS LA VERSIÓN EXTENDIDA

Si la película te ha sabido a poco y quieres tener una visión más amplia de lo que acontece en la novela de Dan Brown, Sony Pictures pone a la venta una edición que incluye 25 minutos adicionales. En este metraje, Ron Howard incorpora escenas inéditas a lo que pudiste ver en la gran pantalla, junto a un atractivo puñado de extras entre los que hay un tráiler promocional del próximo largometraje basado en una novela de Dan Brown, Ángeles y Demonios. Además, esta edición se pondrá a la venta en una lujosa caja metálica.





EDICIÓN GIFT DE EL CÓDIGO DA VINCI > Sony Pictures también pone a la venta esta edición GIFT (en castellano, Regalo), que además de compartir contenidos y 25 minutos de metraje extra, con la versión extendida de la película, incluye un Cryptex.



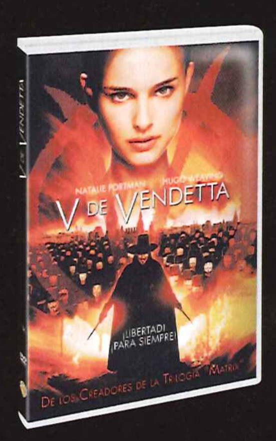


UN CÓMIC INOLVIDABLE > Uno de los cinco documentales del DVD de extras está dedicado a la novela gráfica de Alan Moore y David Lloyd.

POR
BRUNO SOL

V DE VENDETTA

«Recuerden, recuerden, el 5 de noviembre». Así arranca esta magistral adaptación de la novela gráfica de Alan Moore y David Lloyd. El propio Moore renegó del guión de los Hnos. Wachowski (*The Matrix*), quizás escaldado por aquella pésima película inspirada en su *Liga De Los Caballeros Extraordinarios*. Pero si aquello era un bodrio, esto es una obra maestra, no exenta de polémica. Muchos no comulgarán con los expeditivos métodos de V, el héroe anarquista, para acabar con la dictadura fascista que asola Inglaterra. Pero lo que es innegable es la fuerza de sus imágenes, la solidez de su guión (es prácticamente idéntico al cómic) y el gran trabajo realizado por **Warner** en las 3 ediciones DVD que acaba de llegar al mercado español. Te recomendamos la Ed. Especial. Tiene un DVD repleto de documentales y es más barata que la de Coleccionista, que sólo ofrece dos capítulos del cómic.



DIRECTOR: **J. MCTEIGUE** // GÉNERO: **ACCIÓN** // REPARTO: **NATALIE PORTMAN, HUGO WEAVING** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER H.V.** // AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS (5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS...** // PRECIO: **18 € (SENCILLA), 22€ (ED.ESPECIAL), ED.COLLECIONISTA (27€)**

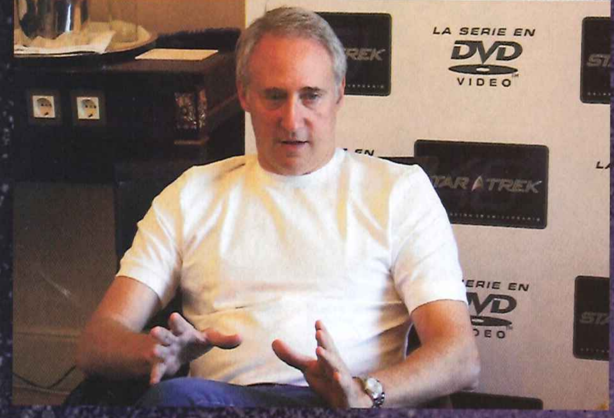


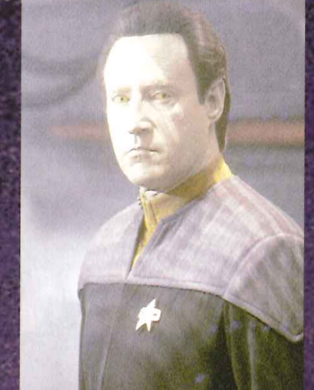
PELÍCULA >> ◉◉◉◉ **EXTRAS >>** ◉◉◉

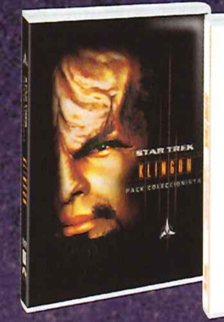
LO MEJOR LA ESCENA FINAL, CON LA MÚSICA DE TCHAIKOVSKI ATRONANDO TU TV.
LO PEOR EL CÓMIC DE LA EDICIÓN COLECCIONISTA SÓLO INCLUYE DOS CAPÍTULOS.



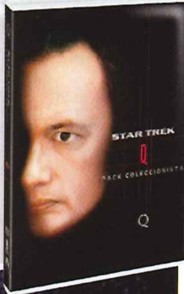
Brent Spiner es Data en Star Trek: La Nueva Generación. El androide frío como una placa de silicio habla con PS2 R.O.











40 AÑOS DE STAR TREK > Para conmemorar el 40º aniversario de la Space Opera más celebre de la TV, Paramount ha comercializado tres packs temáticos de 4 DVD (Klingon, Q, Viajes En El Tiempo, cada uno a 39,95 Euros) y editará por primera vez la serie de animación de principios de los 70 (49,95 Euros).

ENTREVISTA **BRENT SPINER**

AL HABLA CON DATA

POR **PEDRO BERRUEZO**



¿Crees que el mundo sería un lugar mejor donde vivir si todos fuéramos como Data?
Absolutamente. Hasta cierto punto, al menos. A veces nos pierde un poco el ser demasiado emocionales, pero desde el momento en el que hay algo de Data en mí, puedo decir que me ha ido mejor...

¿Cómo evolucionó el personaje de Data según avanzaba la serie?
Aparte de incorporarle aspectos tecnológicos según progresaba ésta, la intención original del creador de la serie, Gene Roddenberry, era que Data fuera cada vez más y más humano hasta que al final fuera casi una persona, pero sin perder del todo su identidad robótica.

Entonces, de una escala de 1 a 10, ¿qué grado de humanidad alcanzó Data?
Comenzó en cero y según evolucionó, podríamos decir que acabó en un seis. Aunque si la serie hubiera seguido durante quince años más, podría haber llegado incluso a un ocho o un nueve.

¿Qué personaje de la serie clásica de *Star Trek* es tu favorito?
El Capitán Kirk, es uno de los grandes personajes de la historia de la televisión. Y William Shatner, el actor que le dio vida, es un intérprete completamente único.

Finalmente, ¿crees que la tecnología, como proclamaba *Star Trek*, podría hacer mejorar al hombre?
Creo que podría y que debería. La tecnología es ahora muy sofisticada, pero le falta corazón y cerebro. Se usa muy efectivamente para hacer el mal. Y eso debería cambiar.

LOS PRODUCTORES

De Hollywood a Broadway... y de vuelta a Hollywood

PELÍCULA  EXTRAS 

LO MEJOR LOS DIÁLOGOS Y LOS NÚMEROS MUSICALES RESCATADOS DEL ORIGINAL.
LO PEOR EL FINAL (HERENCIA DE LA OBRA DE BROADWAY) RESULTA ALGO PESADO.

Mel Brooks no pudo tener un mejor debut como director: *Los Productores* (1968) fue una obra maestra, en parte debido al gran trabajo de Zero Mostel y Gene Wilder. Por desgracia, la edición DVD sigue inédita en España. Nos tendremos que conformar con esta nueva versión (divertida, aunque inferior al original), que reproduce el montaje musical estrenado en Broadway en 2001. Los números musicales de *Primavera Para Hitler* ya justifican los 9 Euros del DVD.



POR **BRUNO SOL**

SEGURA Y MOTA PRODUCTORES

Santiago Segura (que además dobla a Nathan Lane en la película) protagoniza, junto a José Mota (Cruz y Raya), la adaptación española del montaje de Broadway. El musical, que se representa en el teatro Coliseum, ya está considerado como la gran sensación de la temporada en la Gran Vía madrileña.



DIRECTOR: **SUSAN STROMAN** // GÉNERO: **COMEDIA/MUSICAL** // REPARTO: **NATHAN LANE, MATTHEW BRODERICK, UMA THURMAN, WILL FERRELL** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES H.E.** // AUDIO: **CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS (TODOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS, PORTUGUÉS** // PRECIO: **8,99 €**

MISSION:IMPOSSIBLE III

Cada una de las tres entregas de *Mission Impossible* ha llevado impresa la huella de su director. Si Brian DePalma apostó por el *thriller* y las conspiraciones, y John Woo por los tiroteos acrobáticos, J.J. Abrams ha convertido a Tom «Ethan Hunt» Cruise en la versión masculina de *Alias*. Y no ha sido una mala idea, en absoluto. Sobre todo porque frente a Hunt hay un rival de altura, un sádico y frío traficante de armas con el rostro de Philip Seymour Hoffman. Una buena película de acción que llega al mercado español en dos ediciones. Sencilla (17,95 Euros, con escenas eliminadas, *Making Of* y comentarios de audio) y Especial 2DVD (21,95 Euros, con un segundo disco de 8 documentales).

POR **BRUNO SOL**



DIRECTOR: **J.J.ABRAMS** // GÉNERO: **ACCIÓN** // REPARTO: **TOM CRUISE, PHILIP SEYMOUR HOFFMAN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **PARAMOUNT H.E.** // AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, CATALÁN (5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS...** // PRECIO: **17,95 € (ED.SENCILLA) 21,95€ (ED. ESPECIAL 2 DVD)**

LA SERIE CLÁSICA, EN DVD

Coincidiendo con este lanzamiento, Paramount comercializará en España, a partir del 8 de noviembre, la primera temporada de Mission Impossible (59,95 Euros), la serie de TV de los años 60. La música de Lalo Schifrin envuelve 28 episodios donde Martin Landau (el rey del disfraz) y sus compañeros se enfrentarán a todo tipo de criminales y potencias enemigas.

PELÍCULA » EXTRAS »

LO MEJOR NO HAY UNA PELÍCULA DE MISSION IMPOSSIBLE IGUAL.

LO PEOR LOS AMANTES DE LA ACCIÓN PIROTÉCNICA ECHARÁN EN FALTA MÁS TRACA.

VECINOS INVASORES

Ironía animada para todos los públicos

PELÍCULA » EXTRAS »

LO MEJOR LA PRESENTACIÓN DEL DVD, A LA ALTURA DE LA CALIDAD DE LA PELÍCULA.

LO PEOR LA LARGA ESPERA DESDE EL ESTRENO EN CINES HASTA SU LLEGADA EN DVD.

Vecinos invasores llega en DVD ofreciéndote la oportunidad de disfrutar de las voces originales en inglés, encabezadas por Bruce Willis. La ágil adaptación animada en cine del cómic de Michael Fry y T. Lewis, *Over The Edge*, viene en una edición digital con numerosos extras. La estrella es un cortometraje titulado *La aventura De Hammy y El Boomerang*. **Paramount** distribuye una versión sencilla de un solo disco y otra doble para los que quieran saber más.



DIRECTOR: **TIM JOHNSON Y KAREY KIRKPATRICK** // GÉNERO: **COMEDIA DE ANIMACIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **DREAMWORKS** // AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS (EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // EDICIÓN SENCILLA: **19,95 €** // EDICIÓN DOBLE: **23,95 €**

POR **BRUNO SOL**

NOTICIAS
ZONA 2

DE LO MEJORCITO QUE HA PASADO POR LA TV

Emitida hace unos meses por Cuatro, *Roma* es una verdadera joya catódica, a la altura de la mítica *Yo Claudio*. Esta miniserie de 12 capítulos narra, con una crudeza inédita, cómo era la sociedad romana, mientras somos testigos del auge y caída de Julio César. La edición de **Warner** es intachable: 6 DVD con una guía interactiva, varios documentales y comentarios de audio. Además se pondrá a la venta una edición limitada, con la caja de madera.

EL CLÁSICO TELEVISIVO DE LYNCH, RESTAURADO

La serie que revolucionó la televisión de la década de los 90 regresa al formato DVD en una nueva edición, remasterizada (al menos en inglés 5.1, el castellano sigue en mono) y rebosante de extras. **Paramount** pondrá a la venta el 8 de noviembre la primera temporada en 4 DVD con audiocomentarios, entrevistas, notas de guión y otros extras. La fiebre Laura Palmer regresa.

PARAMOUNT REEDITA GREASE A TODO LUJO

Una de las piezas mas codiciadas del catálogo **Paramount** regresa a las tiendas con nuevos contenidos y una sorprendente apariencia. *Grease 2-Disc Rockin' Edition* ofrece escenas eliminadas, ampliadas y alternativas, nuevas entrevistas, 4 documentales, karaoke y ¡viene protegida por una auténtica cazadora de cuero! No está mal por 17,95 Euros.



HASTA ROBARÁS POR CONSEGUIRLO...

Al cierre de esta edición nos ha llegado el plan de lanzamientos de **20th Century Fox H.E.** El mes que viene profundizaremos en bombazos del calibre de *X-Men: La Decisión Final*. De momento, alucina con el *pack Cabeza Depredador*: 6 DVD (con las tres películas protagonizadas por *Predator*, en nuevas ediciones); y un extra muy especial, una reproducción de la cabeza del *Depredador*. La pega es el precio: 199,95 Euros.

REPRODUCIENDO AL GENIO DEL SKATE

Las fotos de la derecha corresponden a la sesión de captura de movimientos a la que Hawk se sometió para la nueva entrega en PS2, Tony Hawk's Project 8. Además, ha aportado ideas sobre trucos y escenarios para el desarrollo del juego. El realismo, está asegurado.







POR **ANA MÁRQUEZ**

Tony Hawk

ES EL REY DEL MONOPATÍN, EL HURACÁN DEL ASFALTO... NOS CUENTA EN EXCLUSIVA CÓMO SE SIENTE AL SER UN PERSONAJE TAN FAMOSO DE LOS VIDEOJUEGOS

«Es curioso que haya gente que sólo me conozca por el videojuego» confiesa Tony Hawk, uno de los magnates del monopatín en la actualidad. Fue el pionero en ejecutar muchos de los trucos que hoy en día imperan en esta disciplina, ha hecho sus pinitos en la gran pantalla, ha creado una fundación con el fin de construir parques para practicar *skate*, posee su propia línea de ropa... pero se le conoce más como un personaje de videojuego. *«Creo que los juegos de Tony Hawk representan el skate a la perfección por lo que estoy muy orgulloso de que se asocie mi nombre a videojuegos»* aclara Tony, y añade *«muchos chavales han confesado que nunca habían patinado hasta que compraron el juego; lo probaron, les gustó la sensación que transmitía y se fueron a comprar una tabla»*. En marzo, con el lanzamiento de **PlayStation 3**, saldrá una nueva entrega llamada *Tony Hawk's Project 8*, en la que está participando estrechamente en la producción *«me han hecho muchísimas capturas de movimiento, he aportado ideas sobre trucos, objetivos y escenarios»*. Por lo que está más que asegurado que podrás realizar auténticos *grabs, spins, grinds, stalls* y demás movimientos, *«uno de los aspectos que más me han sorprendido de Project 8 es verme a mí mismo haciendo trucos que en la vida real me costaría mucho hacer, o que nunca podría conseguir realizar»* asegura el *skater*. Y es que, aunque es el mejor sobre una tabla, aún tiene barreras que superar pero que con entrenamiento e insistencia seguro que conseguirá. *«Hay tres requisitos que debe cumplir un skater profesional: aguantar el dolor de tobillos, no temer las multas de la policía y soportar tener siempre costras y cicatrices en alguna parte de tu cuerpo»*.

BIRDMAN

Así es como se le conoce entre los skater. Él fue el pionero de muchos de los trucos que imperan hoy en día en esta disciplina. Pero el que le alzó al éxito es el llamado 900, realizado por primera vez en 1999, que es nada más y nada menos que dos rotaciones y media seguidas en el aire en el borde de un half-pipe.



BOOM BOOM HUCKJAM

Hawk ha creado una Fundación para construir parques y rampas con el objetivo de garantizar la práctica del skate en lugares adecuados. Así, se fabricó la rampa Boom Boom Huckjam, la cual llevan en sus giras. Además, «sale en el nivel de Vancouver de TH Underground, reproducida hasta el más mínimo detalle», explica Tony

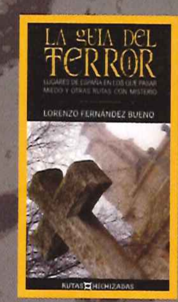
ESPECIAL HALLOWEEN

HAZ LA MALETA Y PLANIFICA UNA DE LAS ESCAPADAS MÁS ATERRADORAS DE TU VIDA. 11 LUGARES DE ESPAÑA, 11 HECHOS Y MISTERIOS QUE SOBREPASAN LO RACIONAL, TE ESTÁN ESPERANDO PARA QUE LOS DESCUBRAS

LAS HURDES

Un paseo por el Terror

TRANSPORTE EN COCHE O MOTO ES LO MÁS ECONÓMICO (MENOS DE 1 EURO EL LITRO) // **ALOJAMIENTO** POSADAS Y CASAS RURALES, SUS DUEÑOS TE CONTARÁN LAS HISTORIAS MÁS APASIONANTES ALLÍ ACAECIDAS // **EQUIPAMIENTO** CUADERNO DE CAMPO, GRABADORA, CÁMARA DE FOTOS Y LINTERNA



En La Guía del Terror, de Lorenzo Fernández Bueno, encontrarás otros cuarenta lugares más que visitar en España para pasar auténtico miedo.

Una noche de infarto es la del 31 de octubre al 1 de noviembre. Puedes montártelo en casa viendo una peli de zombis o recurriendo al mal llamado juego de la *ouija*, salir de copas a esos bares que se visten de miedo para la ocasión u organizar una excursión a los lugares más misteriosos del país. En exclusiva, Lorenzo Fernández Bueno (director de la revista *Enigmas* y autor del libro *La Guía Del Terror*) nos aconseja qué hacer para sacar el máximo provecho a tan hechizada velada.

OCHATE (BURGOS)
Pueblo Maldito
Sus misterios: Lugar frecuente de desapariciones y visión de extraños seres animalescos, así como ovnis. Posee una historia llena de tragedia y misterio. Los historiadores afirman que el pueblo padeció tres mortales epidemias. En 1860 se extendió la viruela, apenas sobrevivió una docena de personas. Cuatro años después se propaga el tifus. En 1870 llegó el cólera dando muerte a los pocos que quedaban. El pequeño cementerio del pueblo no dio abasto y tuvieron que enterrar los cuerpos en la vaguada que forma el cerro de Ochate.

SANTUARIO DE LA BALMA (CASTELLÓN)
Exorcismos
Sus misterios: Desde tiempos inmemoriales en este santuario acuden endemoniados y posesos en busca de salvación. Junto a la capilla hay una sala cuyas paredes están llenas de objetos que reproducen partes del cuerpo humano que las personas han dejado como agradecimiento a su curación. ¡Espeluznante!

ORRIUS (BARCELONA)
Bosque Encantado
Sus misterios: En el bosque de Orrius encontrarás figuras esculpidas, como *Moais* (enormes cabezas que se hallan en la Isla de Pascua, Chile), elefantes gigantes, tortugas y cabezas de personas que recuerdan a las efigies mayas.

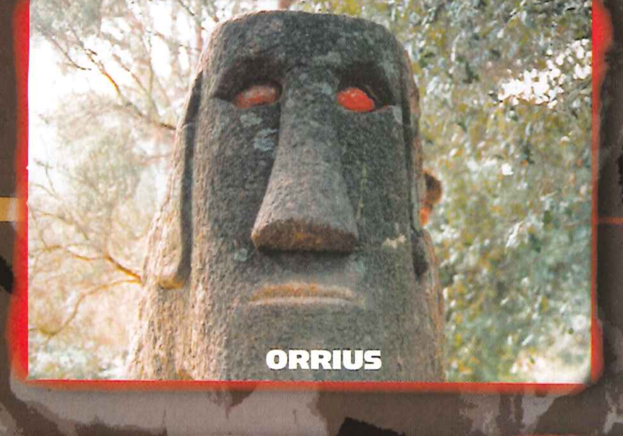
SAN SEBASTIÁN DE GARABANDAL (CANTABRIA)
Apariciones
Sus misterios: Dicen que desde hace más de 40 años la Virgen se aparece por estos lares. Es un fenómeno parecido al de Fátima o Lourdes, pero en este caso se duda de si quien se aparece es la Virgen o el Diablo ya que las cuatro niñas a las que se presentaba sufrían insólitos éxtasis (quemaduras, cortes...).

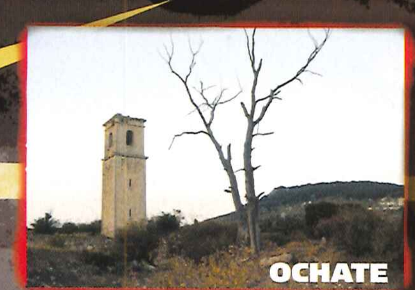
LAS HURDES (CÁCERES)
Sucesos Extraños
Sus misterios: Lorenzo Fernández define este pueblo como un paraíso en el infierno: «en el siglo XVII se aseguraba que dichas gentes pertenecían a otra raza de personas

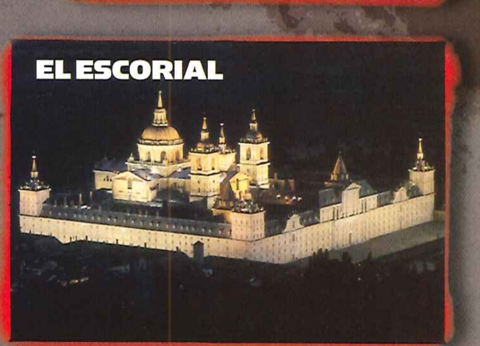
TEXTO POR ANA MÁRQUEZ


S.S. DE GARABANDAL

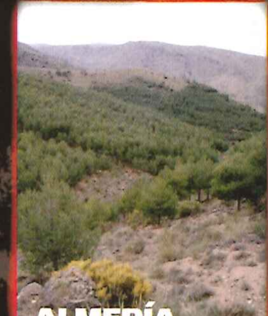
ZUGARRAMURDI


ORRIUS

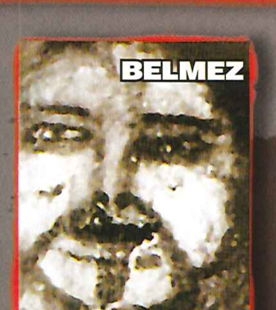

OCHATE

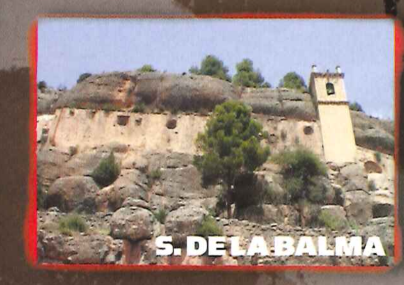

EL ESCORIAL

BELCHITE


ALMERÍA

BARRANCO DE BADAJOZ


BELMEZ


S. DE LA BALMA

feroces...». Hoy en día esta población es rica en fenómenos extraños: apariciones, luces inexplicables...

BÉLMEZ (JAEN)
Las Caras
Sus misterios: A principios de los 70 surgieron en las paredes y suelos del hogar de María Gómez imágenes, rostros de personas (teleplastias) que a día de hoy siguen aún presentes.

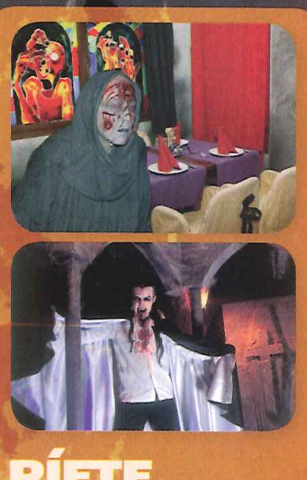
LAS CUEVAS DE ZUGARRAMURDI (NAVARRA)
Pueblo Maldito
Sus misterios: En estas cuevas se reunían allá por el año 1600 personas de los alrededores para celebrar aquelarres. La inquisición puso fin a estas citas con la detención de más de 300 supuestas brujas.

EL BARRANCO DE BADAJOZ (TENERIFE)
Pirámides y leyendas
Sus misterios: Extrañas apariciones y desapariciones rondan estos parajes... Dice la leyenda que a principios del s.XX una niña desapareció regresando varios años después a su casa tal cual como se la vio la última vez (el paso del tiempo no hizo mella en ella). En 1912 dos mineros se encontraron con dos misteriosos seres de blanco... No muy lejos de allí, se hallan las Pirámides de Güímar.

EL ESCORIAL (MADRID)
Sucesos Extraños
Sus misterios: El monasterio alberga secretos e intrigantes historias que ocurrieron en época de Felipe II. Hoy en día tratan de rastrear psicofonías. Dice la leyenda que un perro aullaba entre los andamios y se oía un fuerte arrastrar de cadenas. Algunos pensaban que era el Can Cerbero (Guardián del Averno).

GÁDOR (ALMERÍA)
Una leyenda que no lo es
Sus misterios: El hombre del saco, o sacamantecas, existió realmente, vivía en Almería y se llamaba Julio Hernández Rodríguez. Fue autor, junto a otras dos personas, de uno de los más macabros asesinatos de la historia: Gádor 1910, un niño de 7 años aparece muerto entre unos matorrales. Es víctima de un farsante curandero que aconseja a un lugareño beber sangre de un niño y untarse por el pecho sus mantecas.

BELCHITE (ZARAGOZA)
Pueblo Maldito
Sus Misterios: El pueblo fue destruido en plena guerra civil española. Hoy en día es el santuario de los investigadores de psicofonías. En este lugar se pueden obtener registros con inusual facilidad. Atrévete, pon en *rec* tu grabadora y, un consejo, no vayas solo...



RÍETE DEL MIEDO

Ponte tus mejores y tétricas galas, y sal a la rue. Los mejores locales del país te están esperando.

- La Niña Del Exorcista (Madrid, Fernando el Católico, 76)
Oscuridad, luces tétricas, guillotinas, tumbas... es el lugar perfecto para todo aquel de espíritu Halloween. Los combinados tienen nombres que hacen alusión a la sangre. Es el garito más aconsejable para pasar la noche.
- Ghost Moon (Madrid, C.C. Opción)
Restaurante con una carta muy apetitosa para los amantes del terror y de los sustos inesperados. Camareros disfrazados, lúgubre decoración, actuaciones...
- Balcón de Rosales (Madrid, Paseo Pintor de Rosales)
El local se transforma para la ocasión y premia a todos aquellos que vayan disfrazados. ¡No te lo pierdas!
- Florida 135 (Fraga, Huesca)
Ideal para los technozombis. Oscar Mulero y Scan 7 están dispuestos a realizar un aquelarre techno de los que dejarán huella. Hard techno y sonidos oscuros.
- Discothéque (Barcelona, Avda. Marqués de Comillas)
Mítico local de la noche barcelonesa donde además de poder escuchar House y Electro disfrutarás de la mejor animación basada en Halloween.
- La Real (Oviedo, Cervantes 19)
La disco con más encanto de Vetusta se une a la noche de los muertos vivientes. Pura electrónica mutante.
- Black Ball (Vigo, Churruca 8)
Toda su decoración ha salido de casa de anticuarios, perfecto para ambientar esta noche. Además, tienen preparadas sorpresas espeluznantes.
- Port Aventura (Tarragona)
Del 30 de octubre al 12 de noviembre las noches se llenarán de tenebrismo para hacer realidad las más crueles pesadillas. Espectáculos especiales y muertos pululando en busca de víctimas.





ENTREVISTA **LORENZO FERNÁNDEZ BUENO**

EN BUSCA DE LA VERDAD DE LOS MISTERIOS SIN RESOLVER

Preguntas y respuestas a ese hermoso «sentimiento irracional que se llama miedo»

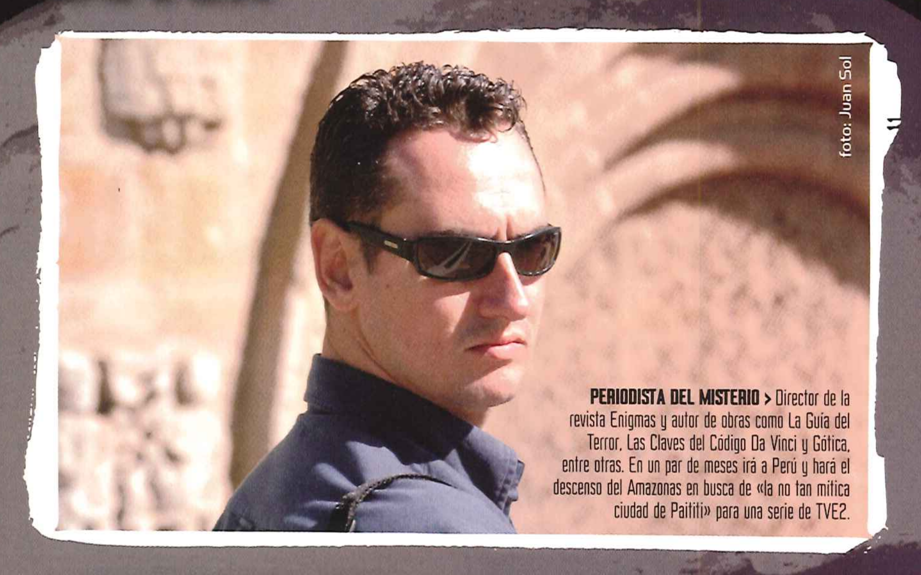


foto: Juan Sol

PERIODISTA DEL MISTERIO > Director de la revista Enigmas y autor de obras como La Guía del Terror, Las Claves del Código Da Vinci y Gótica, entre otras. En un par de meses irá a Perú y hará el descenso del Amazonas en busca de «la no tan mítica ciudad de Paititi» para una serie de TVE2.

¿En la Noche de los Difuntos a qué lugar irás?
A Albacete, a las cercanías del pueblo de San Pedro, donde según cuentan las crónicas y los habitantes de la zona, desde hace décadas se manifiesta una suerte de «luz popular» más conocida como la Luz de Difuntos... Ese día son muchos los curiosos que se dan cita para hablar de este lugar, una aldea que fue abandonada años atrás porque sus habitantes veían a la lúgubre «compaña cósmica» demasiado cerca de las casas, hasta el punto de que los enseres del hogar empezaban a «bailar como por arte de magia». Vamos, fenómenos *poltergeist*.

¿Qué temporada del año aconsejas para visitar los pueblos de los que hablas en tu libro?
Personalmente prefiero finales de otoño y principios de invierno. Es una época de recogimiento; los días son más cortos y apetece hacer escapadas de fin de semana. Si a ello le añadimos un clima propicio, con alguna nube que otra, la experiencia puede ser única.

¿La imaginación es importante para poder comprender los hechos paranormales?
Es fundamental. Puedes visitar una catedral gótica y apreciar la elegancia de sus trazos, la magnificencia de sus vidrieras... Pero con la imaginación puedes situarte en el tiempo en el que ese edificio fue construido gracias a la fe, y al miedo. Es decir, para saber cómo ese lugar fue refugio de aquellos que pretendían huir del poder de los demonios de la noche hay que imaginarlo. Pues bien, con las «rutas» del terror pasa lo mismo: en ocasiones el entorno, el suceso en sí te pondrá la historia ante los ojos, pero en otras habrá que imaginar.

¿Qué actitud hay que tomar para investigar los hechos que mencionas en el libro?
Te diría que con un sano escepticismo. Lo que pasa es que en la mayoría de las ocasiones no se trata de incredulidad o fe, si no de simple información. Tenemos que ser más humildes con nuestras percepciones, incluso ante la narración más descabellada, porque al margen de la parte antropológica de este trabajo también hay una parte muy subjetiva en la que es el implicado el que habla, el que aporta los datos, y que te busca como un último clavo al que aferrarse.

NO PUEDO OLVIDAR LOS FENÓMENOS DE TIPO POLTERGEIST

FICCIÓN REAL

Salvo que en el juego tienes que fotografiar las almas errantes, «la mansión de Project Zero se asemeja a la casa de las caras de Bélmez. Es un caso terroríficamente perfecto: caras que aparecen en el suelo, horribles psicofonías...», asegura Lorenzo.



De todos los fenómenos paranormales que existen, ¿cuál es el que más te apasiona?
En los últimos años mi interés se ha dirigido hacia la investigación histórica heterodoxa, lo que me ha permitido conocer gente «muy rara» en lugares como Pakistán, Francia, Israel o Jordania, y acercarme a la capital de Cachemira y tocar la tumba en la que aseguran se halla el cuerpo de Jesús de Nazaret. Pero no puedo olvidar, dentro del misterio más puro y real, los fenómenos de tipo *poltergeist*. No sé qué hay detrás de estos, pero no me queda ninguna duda de que existe una inteligencia que se manifiesta cómo, cuándo y dónde le viene en gana, haciendo la vida imposible a los habitantes de estos inmuebles. La crudeza de los testimonios, la desesperación que transmiten me hace pensar que hay algo real. ¿El qué? Eso son los investigadores quienes han de decirlo, y de momento no hay respuestas.

¿Cómo es el día a día en una revista como Enigmas?
Una constante búsqueda de explicaciones que, en ocasiones, jamás se alcanzan las respuestas. Este es el aspecto romántico de estos temas, por mucho que nos empeñemos, nunca sabremos toda la verdad. Por eso son Enigmas.

¿En toda tu trayectoria profesional qué es lo que más te ha asustado?
Sustos, pues van ya unos cuantos... Pero sin duda alguna la madrugada que peor lo he pasado fue en compañía de un grupo de investigadores en la Facultad de Derecho de Córdoba. Acudimos allí porque los alumnos aseguraban ver «sombras» recorriendo los pasillos, que en ocasiones habían llegado a agredirles. Este edificio fue en tiempos un monasterio, donde los monjes fueron enterrados en uno de los claustros, tanto en pasillos como en suelo, y que siglos después se utilizó como hospicio para niños expósitos, hospital, y por supuesto, morgue. Pues bien, después de desplegar todo el aparataje técnico, dos miembros del equipo aseguraron ver una extraña sombra en el piso superior del claustro. Asustados acudieron al control central, en la entrada de la facultad, para narrar lo ocurrido, y en ese instante se captó un registro psicofónico. Del disco duro salía una suave voz que decía *«Amar es azahar»*. Sin embargo, al invertir el sentido de la grabación, el mensaje había cambiado: una voz de anciana desagradable, con voz amenazante decía claramente: *«Os voy a matar a todos»*.



La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Sólo con Vodafone live! jugarás con tus "colegas en el bosque", en el autobús o donde quieras
COLEGAS EN EL BOSQUE
ESTRENO 10 NOVIEMBRE
NOKIA
Vodafone live!
vodafone
Vodafone live! con 3G Nokia 6234
Descárgate en exclusiva en tu móvil Vodafone live! el videojuego "Colegas en el bosque" y utiliza las habilidades acrobáticas de Boog y Elliot para conseguir huir de sus cazadores. Y si aún quieres más podrás disfrutar de imágenes, tonos y vídeos de la película.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Cine
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límites.
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
gameloft
Precio: Videojuego 3€, Imágenes de 1 a 2€, Tonos Polifónicos 1,5€, Tonos Reales 2€, Vídeos 1.5€. Precio de navegación: 50 cénts/conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 cénts/conexión hasta 512 kb. Imp. ind. no inc. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. © 2006 Sony Pictures Animation, Inc. All rights reserved. © 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. © 2006 Columbia Tristar Marketing Group, Inc. All rights reserved.
vodafone

ESPECIAL HALLOWEEN

EQUÍPATE PARA SENTIR EL MÁS ALLÁ

HALLOWEEN ES SINÓNIMO DE MAGIA Y ATREVIMIENTO. JUGAR CON AQUELLO QUE NOS DA MIEDO EN UNA NOCHE SIN FIN DONDE LO MÁS ESPERADO ES PRECISAMENTE LO INESPERADO. ADÉNTRATE EN EL MUNDO DE LOS ESPÍRITUS Y DEL MÁS ALLÁ SACANDO PARTIDO A LOS MEJORES PRODUCTOS TECNOLÓGICOS PARA VER, OÍR Y GUARDAR MOMENTOS IRREPETIBLES DE ESTA NOCHE TAN TERRORÍFICAMENTE ESPECIAL...

EN BUSCA DE PSICOFONÍAS

REPRODUCTOR MP3 TRANSCEND T.SONIC 530 1 GB

PARA LLEVAR LA MÚSICA A TODAS PARTES SIN QUE SUPONGA UNA MOLESTIA, DEBAJO DE CUALQUIER DISFRAZ O PARA USARLO EN CUALQUIER MOMENTO. O PARA PRESUMIR DE DISEÑO Y ESTILO SI SE PREFIERE. SU REDUCIDO TAMAÑO NO ESTÁ REÑIDO CON LA PRESENCIA DE UNA PANTALLA OLED, O DE RADIO FM, O GRABACIÓN DE VOZ. TODO UN EJERCICIO DE FUNCIONALIDAD Y ESTÉTICA AL SERVICIO DE LA PORTABILIDAD DEL AUDIO DIGITAL.
HTTP://WWW.TRANSCEND.COM



HAY COSAS QUE EL OJO HUMANO NO CAPTA...

CANON EOS 400D

UNA DE LAS MEJORES CÁMARAS DE FOTOS RÉFLEX CON TECNOLOGÍA DIGITAL DEL MERCADO. CON 10 MILLONES DE PÍXELES Y SISTEMA DE LIMPIEZA AUTOMÁTICO DEL SENSOR, INCLUSO LOS USUARIOS NO PROFESIONALES SE SENTIRÁN CÓMODOS USANDO TODAS LAS FUNCIONES QUE CANON PONE AL SERVICIO DE LA CALIDAD EN LAS IMÁGENES. LOS OBJETIVOS SON INTERCAMBIABLES, CON LO QUE SIEMPRE SE TENDRÁ LA OPCIÓN DE AMPLIAR LAS POSIBILIDADES DE LA EOS 400D CUANDO SEA NECESARIO. PODRÁS HACER FOTOS DE DÍA, DE NOCHE, DE DEPORTES, RETRATOS, PAISAJES... Y QUIÉN SABE SI ALGÚN ESPÍRITU ERRANTE.
HTTP://WWW.CANON.ES



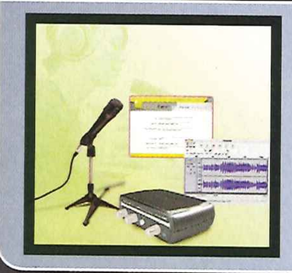
FOTOS BIEN LOCALIZADAS

GPS SONY CS-1

EN NO POCAS OCASIONES NOS GUSTARÍA PODER LOCALIZAR EL SITIO EXACTO DONDE SE HA TOMADO UNA FOTO. Y MÁS DURANTE LA NOCHE DE LOS DIFUNTOS, CUANDO EL SENTIDO DE LA ORIENTACIÓN PUEDE VERSE AFECTADO POR TODO TIPO DE INFLUENCIAS MALIGNAS. CON ESTE GPS DE SONY COMBINADO CON ALGUNAS DE LAS CÁMARAS DIGITALES DE SU EXTENSO REPERTORIO, SE PODRÁ ASOCIAR LA LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA CON LA FOTO QUE SE DESEE.
HTTP://WWW.SONY.ES



SABE-LO-TODO



PODCASTS, LA RADIO DE INTERNET

Una especie de programas de radio en Internet. Se graba el programa con voz, música y efectos. Se convierte al formato propio de los Podcast y se publica en un servidor de Internet o en tu página web para que cualquiera que lo vea pueda escuchar tu voz en el ordenador, en un reproductor MP3, en el iPod o donde sea menester.

GRABACIÓN EN DISCO DURO (HDD)

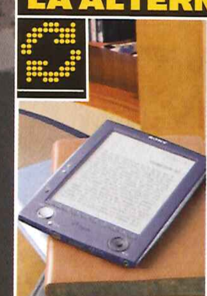
La grabación de vídeo digital se ha estado realizando sobre cintas DV durante estos años atrás. Ahora llega el tiempo del relevo por parte de los discos duros. No son caros y además resisten golpes y movimientos bruscos sin mayor problema.





TEXTO POR
MANUEL ARENAS

LA ALTERNATIVA



Sony Portable Reader

Si el plan de ir a los pueblos más terroríficos te da pánico y no te gusta la movida de Halloween, siempre queda la posibilidad de estar en casa disfrutando de la tranquilidad de la lectura. Para los que busquen una solución versátil, Sony presenta el Sony Portable Reader. Diseñado para leer libros electrónicos con la calidad del papel.



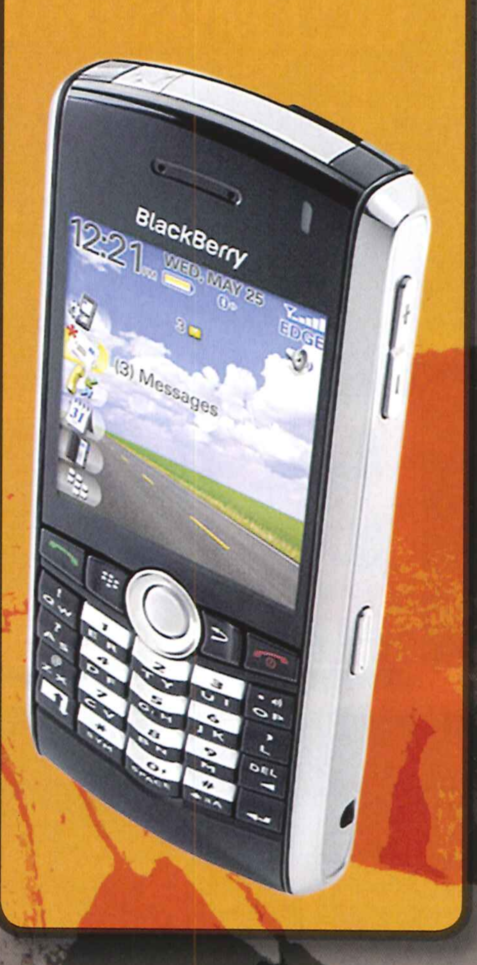
Auriculares Creative HN-700

Si deseas aislarte del mundo exterior y paranormal, nada mejor que unos auriculares con cancelación de ruido como los HN-700 de Creative. Una buena ergonomía y una calidad notable son las mejores cartas de presentación. Indispensables para el coche, tren, avión o cualquier otro entorno con ruido de fondo.

CUADERNO DE CAMPO DE ÚLTIMA GENERACIÓN

RIM BLACKBERRY PEARL 8100

LA COMUNICACIÓN ES ESENCIAL Y MÁS AÚN EN AMBIENTES FESTIVOS COMO EN HALLOWEEN DONDE APETECE MÁS QUE NUNCA ESTAR EN CONTACTO CON LA GENTE PARA CONTAR LO QUE TE PUEDE SUCEDER, O TE ESTÁ OCURRIENDO. EL MODELO PEARL DE BLACKBERRY COMBINA TODA LA POTENCIA DEL CORREO ELECTRÓNICO CON LA TELEFONÍA MÁS AVANZADA Y FUNCIONES MULTIMEDIA, Y TODO ELLO DENTRO DE UN ENVOLTORIO ELEGANTE Y DISTINGUIDO. JUEGOS, INTERNET, O INCLUSO MENSAJERÍA INSTANTÁNEA PASANDO POR GOOGLE EARTH ONLINE. AL FIN BLACKBERRY CONSIGUE AUNAR UNAS EXCELENTES FUNCIONES CON UN DISEÑO ACTUAL.
HTTP://WWW.BLACKBERRY.COM



UNA BUENA PELI DE MIEDO DESPIERTA LA IMAGINACIÓN

WOXTER LUXOR 45 TV TDT

ES HABITUAL EN ESTA NOCHE QUE MÁS DE UN CANAL DE TELEVISIÓN EMITA UNA PELI DE TERROR, PUES AHORA VER LA TELEVISIÓN EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR YA NO ES UN PROBLEMA. CON UNA PANTALLA DE 4'5 PULGADAS Y UNA ANTENA ABATIBLE PARA LA RECEPCIÓN DE LA TELEVISIÓN DIGITAL TERRESTRE SERÁ POSIBLE VER LA TELE INCLUSO FUERA DE CASA. TAMBIÉN INCORPORA UN LECTOR DE TARJETAS SD, DE MODO QUE SE PUEDEN REPRODUCIR FOTOS, AUDIO Y VÍDEO DIGITAL PROVENIENTES DE CÁMARAS DE FOTOS, CONVERSIÓN DE ARCHIVOS MULTIMEDIA, CÁMARAS DE VÍDEO Y CUALQUIER OTRO MEDIO QUE PERMITA GUARDAR CONTENIDOS EN TARJETAS DE MEMORIA.
HTTP://WWW.WOXTER.ES



PARA VER CASI LO INVISIBLE

CÁMARA SONY DV HDD DCR-SR30

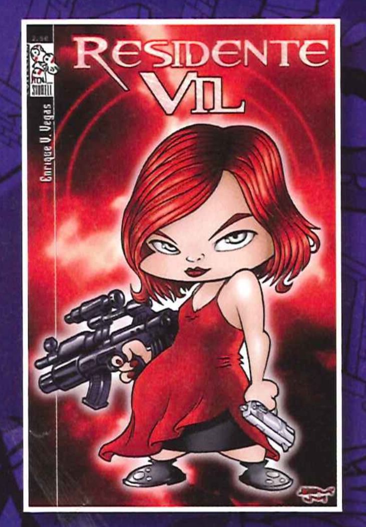
PARA GRABARLO TODO. CON UNA AUTONOMÍA DE 7 HORAS Y UN DISCO DURO DE 30 GB PARA ALMACENAR HORAS Y HORAS DE VÍDEO, ESTA CÁMARA PERMITIRÁ REGISTRAR CUALQUIER ACTIVIDAD LÚDICA POR TERRORÍFICA QUE SEA PARA LUEGO HACER UNA MUY PARTICULAR PELÍCULA DE MIEDO CON LO VIVIDO DURANTE ESTA IRRACIONAL NOCHE, LA DEL 31 DE OCTUBRE AL 1 DE NOVIEMBRE. EL DISCO DURO DISPONE DE UN SISTEMA DE PROTECCIÓN DE LOS DATOS PARA PODER DISFRUTAR CON TRANQUILIDAD DE LOS BAÑOS DE MULTITUD SIN TEMOR A QUE UN GOLPE DAÑE EL DISCO.
HTTP://WWW.SONY.ES



GPS Y LA FOTOGRAFÍA

El sistema de posicionamiento global (o GPS) puede aplicarse a la fotografía para poder localizar geográficamente la ubicación exacta del lugar donde se capturó una imagen determinada. De este modo, siempre se tendrá el recuerdo preciso del lugar y se podrá volver a él sin que haya lugar para la pérdida.

CÓMICS

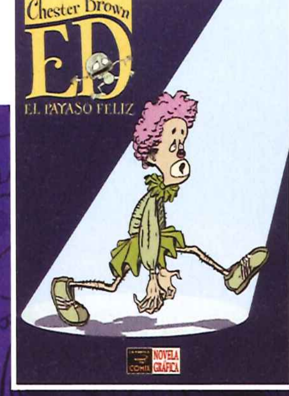


RESIDENTE VIL

Imposible resistirse a un cómic con semejante portada, ¿verdad? Pues más nos valdría haberlo hecho. Con la película protagonizada por Milla Jovovich como pretexto, asistimos a un desfile de zombis sin ningún sentido (ni gracia, que es lo peor) entre los que se reconoce a *Spiderman, The Punisher, Daredevil, The Hulk*, Capitán América o hasta Chiquito de la Calzada... ¿Era esto realmente necesario?



GUIÓN Y DIBUJO: ENRIQUE V. VEGAS
EDITORIAL: DOLMEN
P.V.P: 2,5 €



GUIÓN Y DIBUJO: CHESTER BROWN
EDITORIAL: LA CÚPULA
P.V.P: 11,95 €





ED, EL PAYASO FELIZ

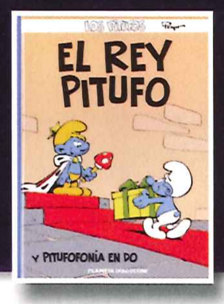
De las más de doscientas páginas que componen este cómic, se puede decir que Ed es feliz en una sola viñeta. Después, le espera la cárcel, montañas de heces, palizas y tiroteos, alcantarillas, pigmeos y hasta la cabeza de Ronald Reagan en el lugar más insospechado de su cuerpo... En resumen, una obra cruda y satírica donde los únicos colores son los de la portada.

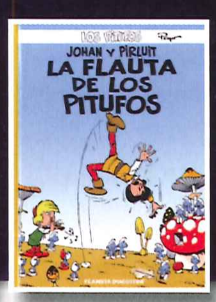
CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

LOS PITUFOS

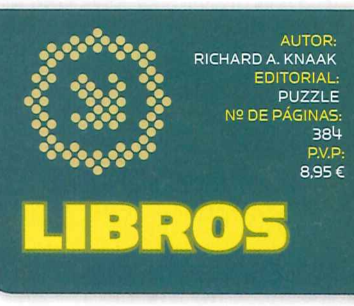
GUIÓN Y DIBUJO: PEYO
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P: 7,95 €

Después de que *Los Pitufos Negros* inauguraran la colección que tiene fascinado a nuestro Gran Nemesis, llegan en comandita ***La Flauta De Los Pitufos*** y ***El Rey Pitufo***, que se venden conjuntamente por el precio de 7,95 Euros. El segundo tomo contiene en realidad una historieta de la serie de Johan y Pirluit que data de 1958 y que supondría el debut de los diminutos personajes azules, todavía como secundarios. La acogida entre el público fue tan buena que pronto empezarían a protagonizar sus propios tebeos hasta convertirse en el referente universal que son hoy día.

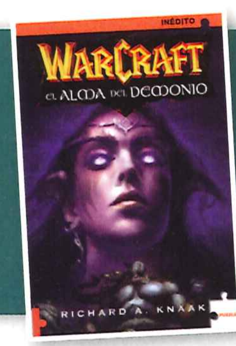




LIBROS



AUTOR: RICHARD A. KNAAK
EDITORIAL: PUZZLE
Nº DE PÁGINAS: 384
P.V.P: 8,95 €



WORLD OF WARCRAFT: EL ALMA DEL DEMONIO

Coincidiendo con el estreno de la edición en castellano del popular juego de PC, volvemos a traer a nuestra sección un libro ambientado en el universo *World Of Warcraft*. En esta ocasión, la historia de Richard A. Knaak gira en torno a los elfos nocturnos que, encabezados por su Reina Azshara, lucharán para proteger *Kalimdor* del asalto enemigo.

TOP 10

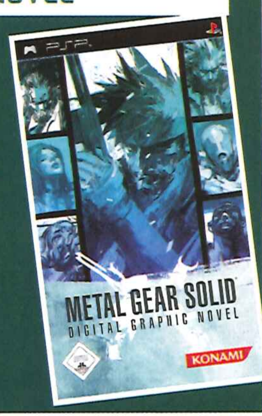
NUESTRO PERSONAJE DE CÓMIC MENOS PREFERIDO

1. ANNA - ZIPI Y ZAPE
2. SUPERNENA - TINTÍN
3. GRADIUS - EL CAPITÁN TRUENO
4. JOHN TONES - CARPANTA
5. LAST MONKEY - EL CAPITÁN AMÉRICA
6. NEMESIS - ANACLETO
7. THE ELF - PEPE GOTERA Y OTILIO
8. R.DREAMER - BENITO BONIATO...
9. DE LÚCAR - DOÑA URRACA
10. AKA - TINTÍN

NOTICIAS

METAL GEAR SOLID DIGITAL GRAPHIC NOVEL

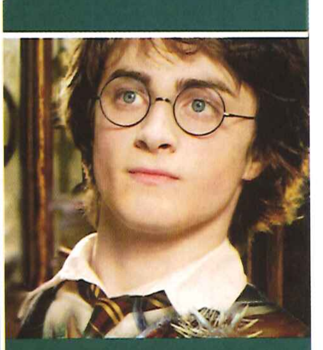
Hace unos meses os trajimos los primeros detalles de este particular cómic interactivo en formato UMD que **Kojima Productions** dedica a su buque insignia. A la espera de que la nueva entrega de la saga se estrene en **PS3**, *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* sale a la venta con un precio de 19,95 € y está realizado a partir de las viñetas del cómic ya existente pero digitalizadas en 3D con efectos de sonidos, música y animaciones. Los botones de acción y el *stick* analógico de **PSP** te permitirán aumentar la imagen para acercarte a los más mínimos detalles de cada dibujo.



El próximo 20 de noviembre TVE estrena la serie de animación *Nadja*, una creación del productor responsable de *Candy, Candy* que cuenta la historia de una niña que deja un orfanato de la campiña inglesa con la esperanza de encontrar a su madre, a la que creía muerta.



Las adaptaciones cinematográficas de cómic siguen en boga. Por un lado, Bryan Singer (sí, el de *X-Men*) confirma que se sentará en el sillón de director para la secuela de *Superman Vuelve*. Por otro, ya se está preparando la adaptación cinematográfica de *Los Vengadores*, con guión de Zak Penn (sí, también el de *X-Men*) y un elenco de personajes (y actores) aún por confirmar. Para finalizar, los australianos **Weta Digital** serán los encargados de los efectos especiales de la segunda parte de la cuestionable *Los Cuatro Fantásticos*. La técnica para convertir a Doug Jones (Abe Sapiens en *Hellboy*) en *Silver Surfer* será la misma que puso a Andy Serkis en la escurridiza piel de Gollum.



Warner Bros ha firmado un acuerdo por el que otorga a la empresa **The Cards Inc.** la licencia para distribuir en España y Portugal los juguetes de *Harry Potter*. La gama de productos incluirá figuras de acción, juegos electrónicos y vehículos a radiocontrol.

DESCARGAS



DEVIL MAY CRY
http://dmc-tv.com

Confirmada la llegada de un anime basado en la popular saga de Capcom. La serie constará de doce capítulos y se emitirá en la cadena japonesa WOWOW. En la parte inferior de la web encontrarás el enlace a un vídeo avance.

MERCHANDISING

Cuando ha pasado casi una década desde que los primeros *Tamagotchi* cayeran en nuestras manos, llega la cuarta versión de estos entrañables juguetes diseñados por Bandai. Pero las cosas han cambiado mucho desde entonces incluso siendo una mascota virtual: se acabó la vida disoluta de entonces; los *Tamagotchi Jinsei* tendrán que ir a la guardería primero, después al colegio y finalmente buscarse un trabajo como cualquier hijo de vecino...

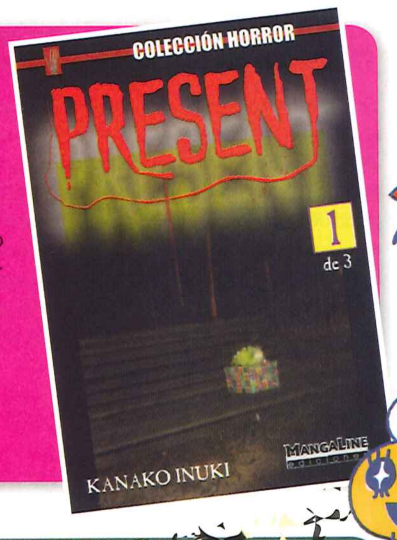


MANGA

PRESENT

GUIÓN Y DIBUJO: KANAKO INUKI
EDITORIAL: MANGALINE
P.V.P: 8 €

Mangaline edita este tomo (de un formato superior al habitual) que inaugura una serie de tres entregas en las que Kanako Inuki, conocida como «la Maestra del Terror» dedica a diferentes historias con un elemento común: un presente. Como era de esperar en un relato de terror, el regalo nunca encerrará nada positivo y menos cuando quien lo da es una niña llamada Kurumi, de la que ninguno de sus compañeros de primaria se acordó en el día de su cumpleaños...







VISTOSO > Lo que más llama la atención de este Citroën es, sin duda, el alerón trasero.

CITROËN | C4 WRC |

UNA MÁQUINA DE MUCHO CUIDADO







MOTOR:
1.998 CC DE 4 CILINDROS CON DOBLE ÁRBOL DE LEVAS EN CABEZA Y TURBO GARRET TR30R

CAJA DE CAMBIOS:
SECUENCIAL DE 6 VELOCIDADES

TRACCIÓN:
A LAS CUATRO RUEDAS

POTENCIA (APROXIMADA):
315 CABALLOS A 5.500 RPM

WWW.CITROEN.ES

Este coche fue presentado como un *Concept Car* que anticipaba las líneas del *C4* en el salón de Ginebra en 2004. Comenzó a desarrollarse de forma inmediata, pero sufrió un parón tras el anuncio de **Citroën** y **Peugeot** del abandono de la especialidad. Pero la confirmación, los días previos al Rally España-Cataluña de 2005, de que volverían en 2007 a la competición con el *C4 WRC* hizo retomar con fuerza el proyecto realizando nuevas sesiones de pruebas a manos de los pilotos Sebastián Loeb y Philippe Bugalski, éste último, probador oficial de la marca. Poco a poco el prototipo se fue transformando para cumplir la nueva normativa que entraba en vigor en 2006, en la que los *WRC* de los equipos oficiales sólo cuentan con un diferencial central electrónico, mientras que el trasero y el delantero son mecánicos. Por fuera el *C4* es uno de los *WRC* que más se parecen al vehículo de calle.

EL C4 WRC SERÁ EL COCHE A BATIR EN EL MUNDIAL DE RALLYS 2007



DANIEL
SORDO

El joven piloto cántabro es visto por la afición española como el claro sucesor de Carlos Sainz. Cuenta con un envidiable palmarés y ostenta, entre otros títulos el de Campeón del Mundo de Rallys *Junior*. **Citroën** ha apostado fuerte por él.




¡¡Suscríbete ahora por menos de 60 €!!
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: .... N.I.F.: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: 902 104 694 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.



YA SE SABE, EL OTOÑO ES UNA ÉPOCA RICA EN CAÍDAS. CAE EL PELO, CAEN LAS HOJAS, CAEN LAS CARNES SI LA DISCIPLINA AFLOJA... PERO NADA CAE TAN BAJO, COMO NOSOTROS EN EL TRABAJO.

Mandamos a De Lúcar a hacer algo de deporte a la Final Europea de PES en Irlanda... y no fue ni capaz de andar para cambiar de mesa en el bar. Un fracaso, gordo.



La ganadora del concurso «Chica Interviú 2006» posa feliz con otros tres ganadores natos. De izquierda a derecha, John Tones «Chico Genital Torácico», The Elf «Muchacho Fuera de Sí» y Némesis «Cariacontecido del Mes» de la revista «La Tapa del Delco y Tú».



Una hermosa instantánea del punteo magistral del guitarrista Carlos «Mano Floja» Burdalo en el Cayado's Center de Akihabara. Los japos se «rascaron» las vestiduras.

A pesar de su crudeza y atendiendo una petición de la Policia local, publicamos este durísimo primer plano de The Elf poco antes de salir corriendo de las oficinas de Sony. ¡Tiene una PS3 y siempre fue peligroso!



John Tones, periodista de pelo en pecho y caderas, tiene más de 15 récords mundiales confirmados (cuatro de ellos con ropa). Esta entrevista de 45 minutos a un muñeco de porcelana está aún por validar... pero tiene buena pinta.

Siempre lo habíamos escuchado pero no entendíamos el significado de la expresión «Montar el Pollo» hasta que Supernena nos mandó esta foto. Se conocieron en N.Y. pero tienen su nidito de amor en la Granja San Francisco

RESULTADOS DE CONCURSOS



FLATOUT 2

GANADORES DE 1 JUEGO:

ANA HIRALDO CARRILLO(SEVILLA)
DANIEL ALONSO RAYO (ALICANTE)
EUGENIA GATA ROMERO (HUELVA)
NESTOR IBARRONDO (VIZCAYA)
CARMEN GONZÁLEZ PÉREZ (S. CRUZ DE TENERIFE)
Mª PILAR PELLICER CANO (ZARAGOZA)
LORENZO GONZÁLEZ GUIMJOAN(TARRAGONA)
JUAN FCO. LÓPEZ SÁNCHEZ (ALBACETE)
EMETERIO DIAZDECERIO SASTRE (ÁLAVA)
ANTONIO ESCALANTE SOTO (VIZCAYA)
DANIEL CAMPOMANES PALOMARES (LÉRIDA)
ANDRÉS TAVIO VIERA (LAS PALMAS DE G.CANARIA)
PEDRO PÉREZ TENORIO (BARCELONA)
JUAN GARCÍA VEGA (ASTURIAS)
JAIME REAL BLANCO (GUIPÚZCOA)
MARTÍN FERRÉ LLAMAS (TARRAGONA)
HÉCTOR VIDAL PULIDO (BARCELONA)
ELENA GARCÍA IGLESIAS(PONTEVEDRA)
ALEJANDRO RUIZ GONZÁLEZ (STA. CRUZ DE TENERIFE)
ENRIQUE GARCÍA ALCAIDE (MADRID)
ALBERTO LÓPEZ ANADÓN (MADRID)
CARLOS JAVIER ARANDA VERA (MADRID)
JUAN M. LÓPEZ GARCÍA (LA CORUÑA)
JUAN L. LEDESMA HERNÁNDEZ (MADRID)
ANTOLÍN PERIGALI VEGA (LEÓN)

DVD PLAN OCULTO

GANADORES DE 1 DVD:

JOSÉ LUIS ALVAREZ ARROYO (MADRID)
DIEGO GARCÍA PERALES (VALENCIA)
ASUNCIÓN TORRES SANZ (BARCELONA)
DAVID MORALES GUTIÉRREZ (BARCELONA)
JUAN JOSÉ RUIZ GARCÍA (CIUDAD REAL)





OléMovil .com
Poli NACIONAL
129 Rebelde
853 Aire ke respiro
189 Y Ahora
170 Don
560 Liberta
291 Me voy
130 Solo quedate en sil...
051 Muñeca de trapo
892 Andaluces disparan...
379 Te echo de menos
Poli HIMNOS
172 Barcelona
188 Real Madrid
601 Centenario Sevilla F.C.
220 H. de la legión
446 Cara al sol
124 Atletico Madrid
808 H. de España
123 Athletic Bilbao
362 Champions League
094 H. Republicano
494 La internacional
490 Asturias patria querida
TOP 10
Poli Real Artísta Título
90208 9807 David Bisbal Quien me iba a decir
89222 6873 D. Martin y R. Rosario Dejame verte
90325 9699 Alejandro Sanz A la primera persona
88140 6639 El Canto del Loco Besos
89502 7553 Kiko y Shara Puede ser
89075 6622 Shakira Hips don't lie
89660 7770 David Tavaré Summerlove
89798 8997 Maná Labios compartidos
90307 9960 Holly Dolly Dolly song (ievas polka)
89830 9030 Paulina Rubio Ni una sola palabra
Ej: Envía GUAY 9030 al 5888 para que suene la V.O. de NI UNA SOLA PALABRA cantada por PAULINA RUBIO
Poli POP/ROCK
522 Mas que nada
699 Highway to hell
031 I don't feel like dancing
145 dancing
726 Dont cha
239 No woman no cry
500 Final Countdown
277 SOS (Rescue me)
832 Nothing else matters
377 Mosquito Loco
217 Dani California
111 Satisfaction
Envía GUAY Código Poli, Música Real o Sonido Real Al 5888
Ej: Envía GUAY 89291 al 5888 para escuchar ME VOY
Poli CINE/TELEVISIÓN
84937 Kill Bill
84724 El bueno, el feo y el...
84067 El Exorcista
80043 Terminator
85529 El último mohicano
80044 Rocky
84207 El Padrino
84940 Sexo en Nueva York
85606 Vals de Amelie
80143 La Pantera rosa
83883 Fraggle Rock
84966 24 - Serie TV
80017 Mision imposible
80096 Pulp Fiction
Poli DISCO
88731 Satellites
89626 World hold on
80153 I Will Survive
80093 Equador
85048 Enjoy the silence 04
84226 Cafe del mar
85212 The world is mine
86041 Love generation
80056 Insomnia
85288 Four to the floor
85188 Hey boy, hey girl
84860 Fly on the wings...
Imitaciones de FAMOSOS...
LUISMA Como el Luisma no se entera
CAUDILLO Auténtico discurso de Franco
TORRENTE Vamos chaval, coge el teléfono
ARTESY13 ¡Encarna! Encarna...
EXORCISTA Coge el teléfono... ¡¡¡Cabrón!!!
CAMERACAFE Arturo, el traje de Ostias, no
Ej: Envía GUAY EXORCISTA al 5888 y te cagarás de miedo cada vez que te llamen
...y CON MÚSICA
78496 FRANCO (Ultra tumba Party) Franco hablando desde la tumba...
78190 EL LUISMA (Tecno Remix) Claro... Como el Luisma no se entera
78492 CUÑAO (Dance Party) La risa más divertida del mundo
Ej: Envía GUAY 78190 al 5888 y El Luisma y su musicón te avisarán de tus llamadas
SONIDOS REALES
FRANCO Españoles, Franco ha muerto...
NUEVO "¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
GALLINA Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
BEBÉ Ruidosa carcajada de un bebe partiéndose
TOCAHUEVOS Es tu jefe para tocarte los huevos
ORGASMO Esta lo está pasando muy bien...
Ej: Envía GUAY ORGASMO AL 5888 y te costará no ponerte a cien cuando te llamen
Menú Opciones Ir a
2826
2252
3509
Envía STILO Código TEMA Al 5888
Ej: Si quieres que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por HADAS, envía STILO 3509 al 5888
VIVE
7790
2250
TAMBIÉN LO MÁS SEXY:
KAMASUTRA
CHICASENBIKINI
DESNUDAS
TIASENBOLAS
POSTURAS
TIOSBUENOS
ASIATICAS
MACIZAS
TANGAS
CAMISETASMOJADAS
TETAS
CULITOS
Ej: Para que los fondos e iconos de tu movil se cambien por chicas en bikini envía STILO CHICASENBIKINI al 5888
36329 39923 39255 41491 42302 45534 42742
38882 37845 47266 41920 37605 37026 39925
REVOLUCION
45639 42292
Envía COMIC Código FOTO o VIDEO Al 5888
Ej: Envía COMIC 45497 al 5888 para recibir la MARGARITA
¡Llámanos! 803 443 113 ¡Las chicas más sexys!
47243 41038 47276 45497 45543
I LOVE YOU
42813 42749 35332 36927 37441 42119 42206
37711 36525 43060 38009 42742 37669 41602
ANASTASIA MAYO SEXY VEGAS
© 2004 Gameloft. All Rights Reserved
9585
© 2003 PopCap Games. All rights reserved. Zuma is a registered trademark of PopCap Games, Inc.
ZUMA
2034
Envía CLIK Código JUEGO Al 5888
Ej: Envia CLIK 9585 al 5888 para jugar a toda pantalla con ANASTASIA MAYO
SONIC THE HEDGEHOG
7741
¿Qué es alguien nacido en Riga?
A: Letón
B: Lituano
C: Lapón
D: Estonio
¿Quiere ser millonario? 50 por 15
1836